360 | PLAYSTATION3 | WII | GC | PS2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP

Videogiochi

024 | FEBBRAIO MARZO 2007 | €6,00

LA PIATTAFORMA DA GIOCO DEFINITIVA?

Con un miliardo di utenti e una potenza illimitata, il PC è ormai pronto per una rivoluzione

L'ULTIMO UOMO LIBERO

La marcia inarrestabile di Valve e il futuro di Half-Life nelle parole di Gabe Newell

VITA DA SPARTANO

Visita allo studio di punta di Microsoft alla scoperta dei segreti della serie Halo

DEAD OR ALIVE® XTREME 2

Ti serve una vacanza? L'isola di Zack é il posto giusto per te!

Sole, mare e tanto divertimento: corse mozzafiato su motoscooter, tanta pallavolo e una visita al casinò la sera tardi... Le combattenti di Dead or Alive sono tornate più agguerrite che mai, sfidale in questo nuovo paradiso tropicale!

XBOX 360 XBOX LIVE SOLO SU XBOX 360 TECMO | 100% GAMES Microsoft game studios 12+ www.pegi.info

© 2006 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Succede praticamente ad ogni cambio di generazione hardware. Quando tutti volgono l'attenzione verso le nuove tecnologie proprietarie di Sony, Microsoft o Nintendo, quando le home page dei siti dedicati al videogioco fanno a gara per svelare in esclusiva il prossimo blockbuster console, e quando sui forum si riaccende la console war, il PC sembra nuovamente emarginato e ad un passo dall'oblio. Eppure il PC non solo non è a rischio di estinzione, ma è di fatto la piattaforma di gioco più avanzata, diffusa, utilizzata e radicata nel massmarket che esista.

Provate a trovare qualcuno che abbia accesso ad un PC ma che non si sia mai intrattenuto con uno dei suoi giochi, anche per pochi minuti. Interpellate amici, parenti e colleghi di lavoro: difficilmente vi sentirete dire "ah, ma si può anche giocare col PC?". Chi di loro non si è mai dilettato sui tavoli del *Solitario*, sulla griglia di *Campo Minato* o con una delle migliaia di produzioni in Flash o Java offerte della rete? Se per comprare una console bisogna essere giocatori, il PC trasforma in giocatore chiunque ci si sieda di fronte. E, a quanto pare, ci riesce meglio del ben più diffuso telefono cellulare, un tempo visto dall'industria come occasione per portare il videogioco fra le masse, eppure meno efficace dei più complessi, costosi e ingombranti personal computer.

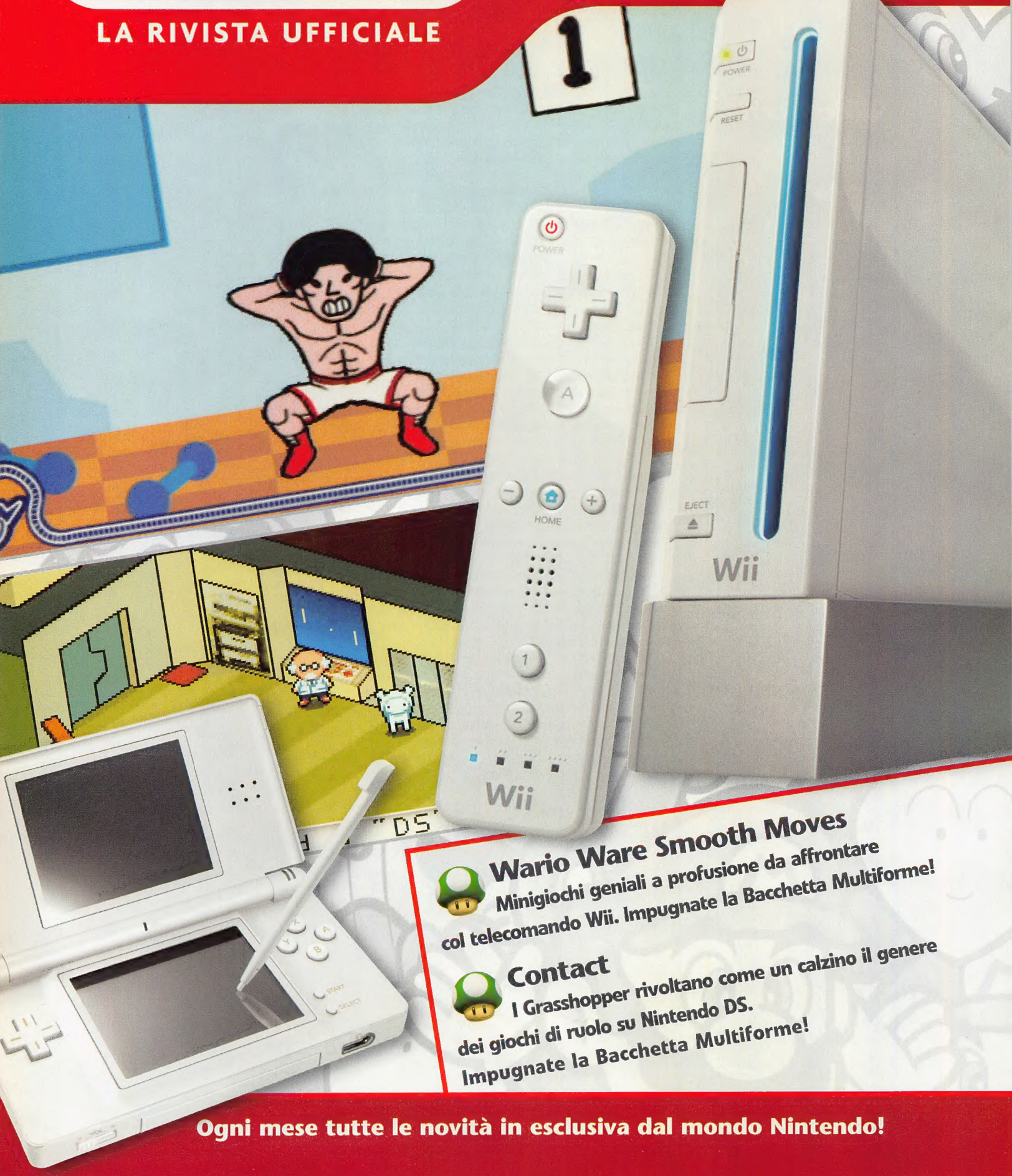
Ma ovviamente non è solo di casual gaming che si tratta. Giochi come *Crysis* sono la dimostrazione che se si desidera il massimo, se si vuole salire in cima alla curva dell'evoluzione tecnologica, l'unica via è quella offerta dal PC. Una via senz'altro costosa, ma tant'è. E ancora. Dopo essere stato pioniere dell'online gaming quando le console non ci pensavano nemmeno, oggi il PC è terminale privilegiato di quella e-distribution che la clientela Microsoft, Sony e Nintendo ha appena imparato a conoscere con 360, PS3 e Wii.

Nelle pagine seguenti, interviste e approfondimenti ad hoc indagano il mondo PC. Da un'analisi sullo stato del PC gaming (p.40), alle visioni di Gabe Newell (p.50), alle ambizioni di BioWare con *Dragon Age* (p.56). Finito di leggere, avrete forse un'idea più chiara di quale sia realmente la piattaforma dominante.

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

è in edicola dal 1° febbraio



Wario Ware Smooth Moves
Minigiochi geniali a profusione da affrontare col telecomando Wii. Impugnate la Bacchetta Multiforme!

Contact
I Grasshopper rivoltano come un calzino il genere dei giochi di ruolo su Nintendo DS. Impugnate la Bacchetta Multiforme!

Ogni mese tutte le novità in esclusiva dal mondo Nintendo!

Videogiochi

N° 24 FEBBRAIO/MARZO 2007
videogiochi@sprea.it

Realizzazione editoriale **Marcello Cangialosi**
Coordinamento editoriale **Simone Crosignani**
Impaginazione e DTP **Stefano Zurlini**

Direttore responsabile **Andrea Minini Saldini**
andreaminini@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco B. Carbone, Matteo Bittanti, Matteo Bonassi, Fabio Bortolotti, Giuseppe De Riso, Stefano Gualeni, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Gianluca Minari, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Primoz Skulj, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

EDITORE

Sprea Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono (+39) 02 2529161 r.a.
Fax (+39) 02 26005520
Web www.spreamedia.it

CDA Luca Sprea (presidente)
Consiglieri delegati
Bernardo Notarangelo, Stefano Spagnolo
Assistenti Alberta Rivolta
tel. 02 252916260, albertarivolta@sprea.it
Publishing Director Andrea Minini Saldini

PUBBLICITÀ
Procuratore del CDA Walter Longo
tel. 320 7789673, walterlongo@sprea.it
Marco Bertolotti (responsabile)
tel. 02 252916263, marcobertolotti@sprea.it

AGENZIE TERRITORIALI
MEDIAWAVE S.R.L.
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

TRAFFICO
Nicoletta Pappalettera
tel. 02 252916266, traffico@sprea.it

CONTABILITÀ
Massimo Nacci (responsabile)
Mariangela Turolla, Tiziana Fattore, Mauro Bossi, Tommaso Pastore

PRODUZIONE
Cosma Rebagliati
tel. 02 252916200, produzione@sprea.it
Federica Rossi
(+39) 02 252916237, produzione@sprea.it
Romina Buratti
(+39) 02 252916388, produzione@sprea.it

Abbonamenti: un anno (6 numeri) €26,00
Inviare l'importo con assegno bancario, carta di credito o versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a: Future Media Italy S.p.A., via Asiago 45, 20128 Milano
Per informazioni:
Anna Limonta, tel. 02 252916225 dal lunedì al venerdì, fax 02 26005512, abbonamenti@sprea.it
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina.
Per informazioni:
Anna Limonta, tel. 02 252916225 dal lunedì al venerdì, fax 02 26005512, arretrati@sprea.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine: 90 giorni

Stampa Mazzucchelli S.p.A.
via Cà Bertoncina, 37/39/41, 24068 Seriate (BG)
Carta Valpaco European Paper Trading
Distributore M-Dis Distribuzione Media S.p.A., tel. 02 25821, fax 02 25825306, info@m-dis.it

Pubblicazione bimestrale registrata al Tribunale di Milano il 17/3/2003 con il n. 193
Una copia: €6,00
Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento Postale D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Copyright
Sprea Media Italy S.p.A. è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione. Sprea Media Italy S.p.A. è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. © Future plc. All Rights Reserved. Tutti i diritti di riproduzione degli articoli sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore di dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è Sprea Media Italy S.p.A. (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Milano via Asiago 45. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Media Italy S.p.A. e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.

SOMMARIO

FEBBRAIO MARZO

COMPUTER WORLD 40
Dimenticate tutto quello che pensate di sapere sul mondo dei giochi PC e preparatevi ad un futuro eterogeneo e brillante

L'ULTIMO UOMO LIBERO 50
Da una posizione di vantaggio come quella di capo di Valve, Gabe Newell dipana la propria visione del mondo PC. E non solo

VITA DA SPARTANO 62
Visita agli studi di Bungie per comprendere come la softco viva il proprio legame con Microsoft e gestisca il successo di Halo

ACHIEVEMENTS UNLOCKED 82
Ecco come Microsoft ha brillantemente trasformato tutti i giochi in un unico, grande gioco, grazie all'inclusione dei Punteggi

Speciali

GIOCHI IN MINIATURA 88
Perché se tutti parlano di giochi più grandi ed estesi, gli sviluppatori continuano a proporre minigame sempre più piccoli?

E inoltre...

23 **Download**
Piccoli giochi meritevoli di grandi attenzioni

24 **Digitabilia**
Il prezzo (non) è giusto

25 **Mattscape**
Paradigmi, equivoci e passi falsi

26 **Lost in Translation**
La leggenda del lupo bianco

27 **Missing in Action**
Storie di designer

28 **The Anarchitect**
Emporio celeste di conoscimenti benevoli

29 **Market Chief**
Non sottovalutate la potenza del PEGI

56 **C'era una Volta**
BioWare svela l'erede spirituale di Baldur's Gate

70 **We Could Be Heroes**
Grasshopper prende lezioni da Rockstar

76 **Un Mondo Sbagliato**
Lorne Lanning spiega la chiusura di Oddworld

94 **Motion Blur**
Quale futuro per il motion capture?

100 **Una Soluzione a Tutto**
Una FAQ sul mondo delle FAQ

132 **La Storia di...**
Choplifter

136 **Time Extend**
Alla (ri)scoperta di Speedball 2

SOMMARIO

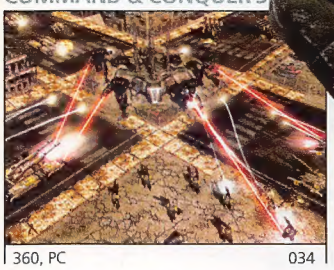
CONTINUA

Preview

DIRT: COLIN MCRAE OFF-ROAD

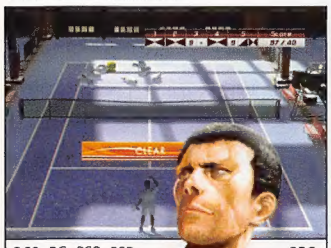
360, PC, PS3 032

COMMAND & CONQUER 3



360, PC 034

VIRTUA TENNIS 3



360, PC, PS3, PSP 036

BOKU TO SIM NO MACHI

WII 038

SHINJUKU NO OKAMI

PS2 038

Review

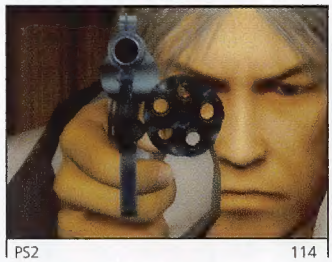
LOST PLANET: EXTREME CONDITION

360 108

MOTORSTORM

PS3 110

RYU GA GOTOKU 2



PS2 114

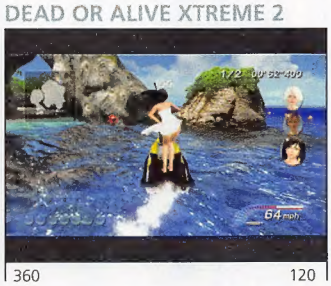
WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Wii 116

RAYMAN RAVING RABBIDS

Wii 119

DEAD OR ALIVE XTREME 2



360 120

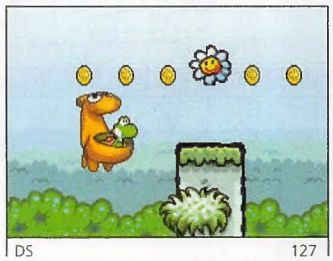
STAR TREK LEGACY

360, PC 123

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

DS 124

YOSHI'S ISLAND DS



DS 127

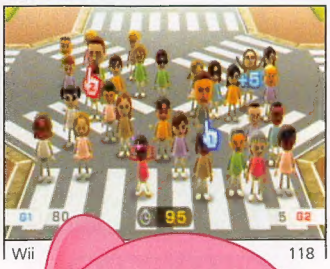
ELITE BEAT AGENTS

DS 128

CRACKDOWN

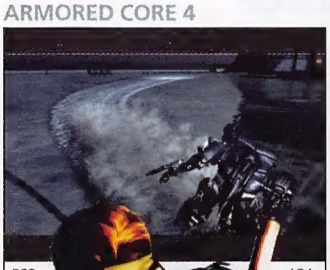
360 112

WII PLAY



Wii 118

ARMORED CORE 4



PS3 121

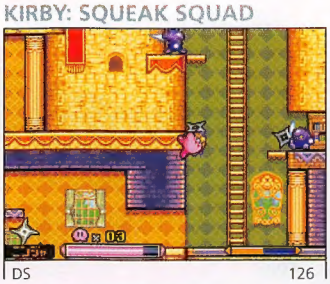
WOW: THE BURNING CRUSADE

PC 122

TOUCH DETECTIVE

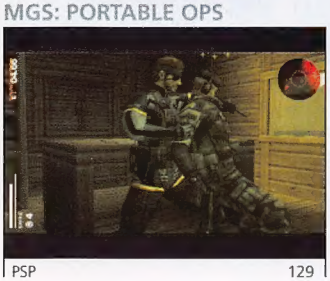
DS 125

KIRBY: SQUEAK SQUAD



DS 126

MGS: PORTABLE OPS



PSP 129

BROTHERS IN ARMS D-DAY

PSP 130

DUNGEON SIEGE: THRONE OF A.

PSP 131

PRIMAPAGINA

6 **L'anno videoludico che verrà**
Sorprese e delusioni dell'anno passato, con un occhio a quello presente

12 **A 360 gradi**
Microsoft presenta a sviluppatori e giornalisti il suo 'YouTube per i videogiochi'

16 **10 anni di preservazione con MAME**
Uno sguardo alla genesi e al presente del Multi Arcade Machine Emulator

20 **Intuito Italiano**
GennaGroup a illustra la propria soluzione al problema dei costi di sviluppo

22 **Letture**
In questo numero recensiti 'Second Person' e 'Epic. Premi Start per iniziare'

PRIMAPAGINA

GENNAIO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEBBRAIO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MARZO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

MAGGIO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

GIUGNO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

LUGLIO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SETTEMBRE

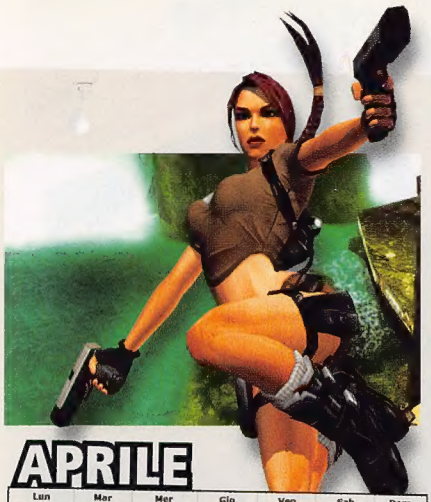
Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OTTOBRE

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVEMBRE

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			



APRILE

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

AGOSTO

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

DICEMBRE

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NEWS

L'anno videoludico che verrà (e quello passato)

Uno sguardo al 2007, dopo dodici mesi in cui PS3 e Wii hanno monopolizzato l'attenzione dei media e PS2, DS e PSP quella del mercato globale

L'anno passato, e in particolare l'euforica stagione natalizia scorsa, ha permesso di trarre indicazioni importanti sul futuro commerciale delle principali console casalinghe. Il dato più rilevante è che con Xbox 360 e PlayStation 3 si è arrivati a produrre hardware talmente sofisticati che sarà quasi impossibile rispondere alle domande dei consumatori nel periodo natalizio anche nel futuro prossimo.

Sebbene i cartelli di 'sold out' indispettiscano il pubblico e allontanino potenziali clienti, sarebbe folle pensare che i produttori di console possano rispondere alla richiesta di oltre cinque milioni di macchine a livello mondiale ogni dicembre, quando le catene produttive e i sistemi di distribuzione utilizzati finora sembrano incapaci di superare la cifra di due milioni di console al mese. Sony, azienda con una certa esperienza nel settore, sta ancora avendo problemi a produrre un milione di PS3 al mese, per esempio.

Persino Nintendo, che ha preso la decisione strategica di evitare una guerra tecnologica in favore di un prezzo più accessibile e della possibilità di ammassare un gran numero di Wii in tempo per il lancio invernale, è arrivata a Natale col fiatone. E non è un caso che sia stata guerra di cifre fra la divisione PR della casa di Kyoto che parlava di 2 milione di macchine vendute in Nord America entro la fine dell'anno e l'organismo di rilevazione dati NPD, convinto che la cifra fosse di poco superiore alla metà. Quel che è certo, in ogni caso, è che la produzione di un DS ormai inarrestabile ha superato la ragguardevole cifra di due milioni al mese.

Ritardi e problemi di produzione per PS3 hanno spinto diversi consumatori verso 360, permettendo a Microsoft di distribuire oltre 10 milioni di console alla fine del 2006

Al di là delle discrepanze fra i dati comunicati dalle case e quelli rilevati da NPD, ogni produttore di hardware ha iniziato l'anno carico di ottimismo

Al di là delle discrepanze fra i dati comunicati dalle case e quelli rilevati da NPD e GfK varie (e a Nintendo fanno buona compagnia Sony e Microsoft in questa battaglia) non ci sono dubbi che ogni produttore di hardware abbia iniziato l'anno carico di ottimismo.

Microsoft ha mancato il suo ambizioso traguardo di 10 milioni di Xbox 360 venduti prima ancora che PlayStation 3 fosse nei negozi, ma la casa di Redmond si è comunque rifatta annunciando la distribuzione di 10,4 milioni di unità alla fine dell'anno solare 2006, una cifra che la rende saldamente leader dell'attuale battaglia tecnologica e con una notevole forza inerziale. Ancora sotto i positivi effetti delle vendite multimilionarie di *Gears of War* e con l'arrivo di blockbuster pesanti come macigni quali *Halo 3* e il primo *Grand Theft Auto* ad essere multipiattaforma sin dal lancio, sarebbe davvero una sorpresa se Microsoft non iniziasse il 2008 ancora in una posizione dominante, seppur con un vantaggio numerico ridotto.

Allo stesso modo, stabilire se i Wii piazzati negli Stati Uniti siano 1,1 o 2 milioni è un compito che si lascia volentieri agli analisti. Ciò che è innegabile è che Nintendo venderà senza troppi problemi tutto l'hardware che riuscirà a produrre anche nei prossimi mesi. Ma quello che è ancora più rilevante è che la grande 'N' ha mutato completamente il proprio rapporto con i media. Tutti i riferimenti alla scelta di un nome inopportuno o all'impossibilità di lottare con Sony e Microsoft sono stati spazzati via da un'ondata di passaparola positivo sull'innovazione del controller, con le notizie di Remote finiti fuori dalla finestra o sullo schermo di un televisore al plasma che hanno solo rafforzato l'immagine della console Nintendo. Un'insistente campa-

Con Wii, Nintendo è riuscita a destreggiarsi fra i pericoli di un lancio mondiale quasi simultaneo, distribuendo circa quattro milioni di console. La domanda mostruosa porterà però a una rottura di stock prolungata

gna marketing che abbraccia settori mai toccati prima come quello dei mensili femminili dovrebbe permettere di allargare il proprio pubblico con successo.

Con PS3, Sony è indubbiamente la casa che ha vissuto il periodo di gestazione più travagliato. L'azienda nipponica ha passato gran parte del 2006 a spiegare le ragioni dei ritardi nel lancio della console e a riorganizzare la propria dirigenza, al contempo difendendo un prezzo al pubblico non certo amichevole e riscaldandosi in vista di una prolungata battaglia strategica relativa alla tecnologia Blu-ray, una delle principali cause di posticipo, scarsità di hardware e prezzo di PS3. E i risultati dello scontro fra il Blu-ray e l'HD-DVD supportato da Microsoft costituiranno un fattore importante nel successo a lungo termine di PS3 e 360.

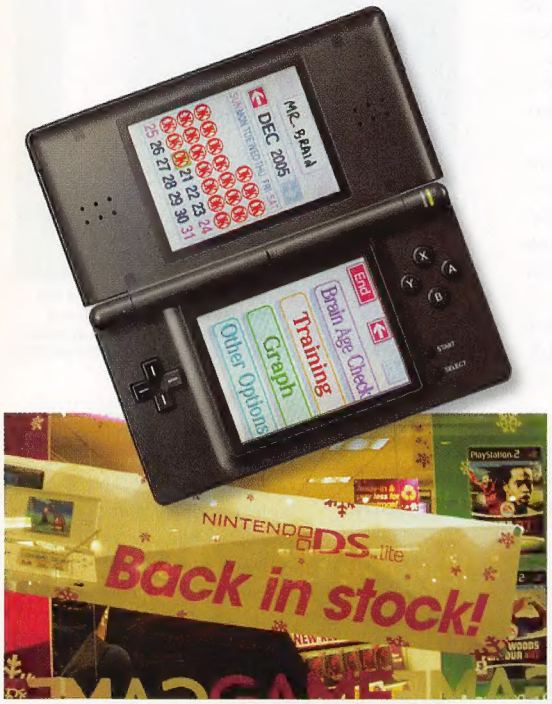
Ciò nonostante, mentre forum e blog mondiali etichettavano come vapourware l'intero progetto PlayStation 3, le lunghe code in Nord America e Giappone hanno spazzolato il pur modesto stock di console giunto nei negozi al lancio, consentendo a Sony di vendere oltre 1,3 milioni di PS3 nel mondo entro la fine del 2006. Una cifra sensibilmente inferiore ai due milioni promessi tempo addietro e quasi imbarazzante rispetto ai quattro milioni ipotizzati ottimisticamente allo scorso E3. Ciò che preoccupa, comunque, è la piena disponibilità di macchine sugli scaffali dei negozi giapponesi e americani denunciata da molti già nei primi giorni di gennaio. Improvviso calo della domanda o indice di una produzione ormai a pieno regime? Difficile dirlo senza dati di vendita alla mano.

Ma se le tre console casalinghe hanno calamitato l'attenzione dei videogiocatori nel 2006, l'ultima stagione natalizia ha portato segnali di speranza anche per colossi del publishing come EA ed Activision.

L'anno era infatti iniziato in un clima di generale pessimismo: EA aveva annunciato che le vendite dei propri titoli sarebbero rimaste immutate, con una possibile perdita nel peggiore degli scenari. Activision aveva addirittura previsto un crollo delle vendite, con una perdita di un terzo del fatturato, ovvero 400 milioni di dollari (330 milioni di euro). La maggior parte degli analisti ipotizzava così un calo di circa il 5% nelle vendite del software su scala mondiale e molti publisher consideravano il 2006 come uno di quegli anni in cui stringere la cinghia e mettere da parte qualsiasi spesa ritenuta superflua (leggasi E3) in attesa di tempi migliori.

I risultati diffusi da NPD a gennaio hanno però rivelato una crescita del mercato statunitense pari al 19% rispetto al 2005, con un fatturato di 12,5 miliardi di dollari (circa 10,5 miliardi di euro) a far tornare il sorriso sui volti di sviluppatori e publisher, consentendo di guardare al futuro con rinnovato ottimismo.

EA ha quindi rivisto in attivo le proprie previsioni, suggerendo che la società possa chiudere l'anno fiscale il 31 marzo prossimo con un piccolo profitto, mentre suoi concorrenti come THQ e Ubisoft ritengono di aver avuto il miglior periodo natalizio, commercialmente parlando, di sempre.



Il DS è probabilmente la piattaforma di maggior successo del 2006, sia per quanto riguarda l'hardware che il software, grazie a titoli per la Touch! Generation come *Brain Training* e *Nintendogs*

Poco sorprendentemente, *Twilight Princess* è stato il gioco più venduto al lancio di Wii in Nord America, con una percentuale di tre copie vendute ogni quattro Wii, persino meglio di *Super Mario 64*

Ma se 360, PS3 e Wii hanno conquistato le copertine dei giornali, il successo dell'industria videoludica nel suo insieme dipende in larga misura anche dal successo di una macchina ormai storica come PlayStation2. I fuochi d'artificio generati dal lancio di PS3 e Wii e la solidità di una console come 360 nulla hanno potuto contro PS2, con titoli come *Final Fantasy XII* che hanno agevolmente superato i loro equivalenti next-gen e *Guitar Hero II* che si è piazzato dietro al solo *Gears of War* nelle vendite di dicembre.

Nei soli mesi di novembre e dicembre, Sony ha venduto oltre due milioni di PS2 in Nord America, concludendo un anno che ha visto la console uscita nel 2000 superare persino le vendite di Xbox 360 nello stesso periodo. Confrontare dati di macchine così diverse è un po' come paragonare mele e arance, soprattutto considerando prezzo e pubblico delle due console, ma è comunque utile per capire quanto dovranno faticare Microsoft e Nintendo per intaccare il marchio PlayStation presso il pubblico massmarket.

Un altro dato significativo è rappresentato dalla crescente importanza del mercato portatile, con una Nintendo sempre più dominante e una Sony probabilmente soddisfatta dei risultati raggiunti con PSP. La macchina progettata da Kutaragi ha piazzato oltre 1,3 milioni di unità nei mesi di novembre e dicembre nei soli Stati Uniti, con un notevole incremento di vendite rispetto al 2005, mentre nello stesso periodo Nintendo ha superato il mostruoso traguardo di 2,5 milioni di DS, con 1,5 milioni di Game Boy a completare un quadro più che roseo per la società capitanata da Iwata.

È curioso notare come, almeno negli Stati Uniti, PSP abbia tenuto testa a DS nei primi cinque mesi dell'anno, prima che il nuovo design hardware spingesse nella stratosfera le vendite di DS Lite, permettendo al portatile Nintendo di vendere il doppio delle unità Sony nei rimanenti mesi dell'anno e superando quota cinque milioni di macchine nel 2006.

È curioso come negli USA, PSP abbia tenuto testa a DS nei primi cinque mesi dell'anno, prima che il nuovo design hardware spingesse nella stratosfera le vendite di DS Lite

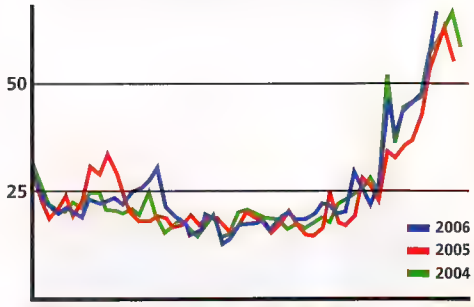
Anche se ogni produttore di hardware può esultare per i risultati finora conseguiti, il 2007 sarà l'anno in cui la console war di questa generazione entrerà davvero nel vivo.

Per Sony l'obiettivo è far sì che produzione e distribuzione di PlayStation 3 siano sufficientemente solide da permetterle di arrivare alla fine dell'anno con almeno dieci milioni di console vendute. Rafforzare il legame fra PSP e PS3, grazie a un servizio complementare come PlayStation Netwrok, sarà altresì fondamentale.

Gli sforzi di Nintendo dovranno essere mirati a convincere l'industria e il grande pubblico che Wii sia in grado di espandere i propri orizzonti oltre quelli di una gamma di titoli innovativi, ma dalla longevità discutibile.

Ma grazie al vantaggio accumulato in questi 12 mesi, l'attenzione di tutti sarà concentrata su 360. Alcuni analisti ipotizzano che Microsoft debba pensare

Vendite software settimanali nel Regno Unito, in milioni di sterline (2004-06)



Unione europea

A fine anno vendite sostanzialmente immutate nel Vecchio Continente

In mancanza di organismi affidabili che certifichino le vendite hardware e software in diverse nazioni europee (Italia in primis) l'unico modo per rilevare le performance commerciali del settore nel Vecchio Continente è quello di affidarsi alle cifre del Regno Unito, rilevate settimanalmente da ChartTrak.

Da queste si evince che, nonostante le eccellenti performance riscontrate nel 2004 e 2005, il 2006 ha comportato un'ulteriore crescita nelle vendite del software, per un valore di 1,36 miliardi di sterline (oltre 2 miliardi di euro). Come da previsioni, il lancio di Wii è stato solo marginale in questo incremento, con titoli come *Twilight Princess* e *Red Steel* che hanno garantito un introito quantificabile in 'soli' 10 milioni di sterline. Persino *Gears of Wars* non ha avuto l'impatto di blockbuster multipiattaforma del calibro di *FIFA 07*, *Need For Speed Carbon* e *Pro Evolution Soccer 6*. Notevole anche il peso avuto da DS e PSP nel quadro complessivo, con la console Nintendo ormai attestata sui 2,5 milioni di unità nel Regno Unito e PSP oltre il milione di macchine, stando alle dichiarazioni di Sony.

Dando un'occhiata al grafico (sopra) che delinea le vendite software settimanali in terra d'Albione durante il 2004, 2005 e 2006, ciò che colpisce è la somiglianza fra i trend di vendita di ogni anno. Sono presenti picchi occasionali, come nel caso del lancio di DS a inizio 2005 o il brusco innalzamento causato dal debutto di *GTA: San Andreas* a fine 2004, ma l'andamento complessivo pare dettato più dai differenti periodi dell'anno che dal lancio di determinati titoli. In quest'ottica, per vendere più dell'anno precedente non sono tanto necessari un paio di blockbuster in più quanto un graduale aumento dei titoli lanciati sul lungo periodo.

Un dato interessante nell'analisi del 2006 emerge da un picco ad aprile, generato dal lancio dell'edizione di *FIFA* dedicata ai Mondiali di Germania in un mercato già galvanizzato dalle uscite di *Tomb Raider Legend*, *Football Manager 2006* e *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Per contro, i mesi in cui la nazionale azzurra ha dominato il mondo hanno visto un leggero calo di vendite rispetto al 2004 e 2005, probabilmente perché l'attenzione dei fruitori di videogiochi era rivolta altrove.

A causa dei ritardi e dei problemi di produzione di PS3, Kazuo Hirai (a sinistra) ha vissuto un anno particolarmente travagliato, ma conclusosi in bellezza con una promozione a presidente di SCEI, al posto di Kutaragi (che rimane comunque 'chairman')

Con vendite di oltre due milioni di copie dal lancio (novembre), *Gears of War* è stato uno dei titoli di maggior successo del 2006, a tutto vantaggio di Xbox 360

seriamente a come far esplodere Xbox 360 al di fuori dei confini dell'utenza hardcore, con Michael Pachter di Wedbush Morgan Securities che è arrivato a dichiarare che la console stia addirittura vendendo al di sotto delle sue aspettative, piazzando 200.000 console in meno di quanto preventivato negli Stati Uniti.

Altri citano invece la tie-ratio particolarmente elevata della console Microsoft, con oltre cinque giochi venduti per ogni singola macchina, come prova dell'incapacità di Xbox 360 di espandersi nel mass market.

Ironicamente, parte del problema risiede nella velocità con cui Microsoft ha costretto i publisher a smettere di supportare Xbox per trasferirsi in massa su 360.

Un altro indicatore sarà quello concernente Live, con Microsoft in netto vantaggio sulla concorrenza grazie ai circa quattro milioni di giocatori titolari di un abbonamento Gold

A differenza di Sony, che sarà felice di spremere le vendite di hardware e software PlayStation2 ancora per anni, la mannaia di Microsoft ha praticamente ridotto 24 milioni di Xbox all'obsolescenza.

Se lo stesso numero di PSone fosse stato eliminato dal mercato nello stesso punto del ciclo vitale di PlayStation2, l'industria avrebbe perso profitti per 150 milioni di dollari, secondo un veloce calcolo empirico. Di sicuro si è persa la possibilità di attirare verso Xbox un pubblico più giovane, che avrebbe potuto essere convertito a 360 nel prossimo futuro.

Un altro indicatore che gli analisti dovranno tenere sott'osservazione nel corso del 2007 sarà quello concernente Xbox Live, con Microsoft che sembra in netto vantaggio sulla concorrenza grazie ai circa quattro milioni di giocatori titolari di un abbonamento Gold. Una cifra che equivale grosso modo al 40% della base installata, percentuale nettamente superiore a quel 10% di possessori Xbox che si era abbonato al servizio negli anni passati. Sarà anche interessante valutare quanto, con la diminuzione della fetta di hardcore gamer e l'afflusso del grande pubblico, Microsoft dovrà faticare per aggiungere il suo quinto, sesto e settimo milione di abbonati.

Per rimanere in tema, è d'uopo evidenziare come i dati del servizio WiFi Connection disponibile gratuitamente su DS siano assai peggiori, con meno del 10% dei possessori di DS ad aver sperimentato la connessione almeno una volta. Numeri poco sorprendenti considerando il pubblico assai più giovane dei consumatori Nintendo e una procedura di connessione più complessa.

Ma queste cifre potrebbero essere anche un segnale del fatto che, almeno nel mondo console, la connettività online non sia poi quella killer application ipotizzata da molti. Ovviamente Nintendo e Sony spenderanno milioni di dollari nel costruire la propria infrastruttura online, ma quest'area potrebbe rappresentare per Microsoft un vantaggio minore di quanto possa apparire ora.

Ciò che sarà davvero fondamentale nel 2007 sarà la capacità logistica di Microsoft, Nintendo e Sony di trasferire milioni di unità hardware dalle fabbriche cinesi ai salotti americani, europei e giapponesi. E per questa ragione l'industria farebbe meglio a pensarci due volte prima di proclamare la prematura morte del punto vendita tradizionale. Con buona pace della distribuzione digitale.

PS2, non abbandonata prematuramente come accaduto per Xbox, ha chiuso alla grande, con titoli come *Final Fantasy XII* e *Guitar Hero II* che hanno stravenduto nonostante il lancio di PlayStation3

A caccia di numeri

Rilevare le dimensioni del mercato dei giochi MMO è davvero impossibile?

Il recente annuncio di Blizzard del raggiungimento di otto milioni di abbonati a *World of WarCraft* richiede un obbligatorio esame del mercato dei titoli MMO nel suo complesso. Esame non così semplice da portare a termine, dato che sebbene le vendite di giochi e relative espansioni vengano monitorate da società come ChartTrack nel Regno Unito, NPD Funworld negli Stati Uniti e MediaCreate in Giappone, i maggiori introiti per i responsabili di questi prodotti sono generati da altre forme di pagamento (mediante abbonamenti mensili o carte prepagate) difficilmente quantificabili.

Per fare un esempio, una delle cose che vengono date per scontate in questo settore è il 'fatto' che *World of WarCraft*, che ingloba circa la metà del mercato degli abbonamenti a MMO, rappresenti un affare da 1 miliardo di dollari. Una rapida occhiata al rapporto finanziario di fine anno redatto da Vivendi Universal Games suggerisce numeri ben diversi: nel trimestre conclusosi il 30 settembre, la casa ha totalizzato vendite per 182 milioni di dollari, con profitti per 24 milioni, e la cifra include altre uscite di Vivendi come *L'Era Glaciale* e *Miami Vice*.

La ragione per cui questo calcolo semplicistico (che moltiplica 8 milioni di giocatori per 15 dollari di abbonamento mensile) non funziona risiede nel fatto che metà del pubblico di *WOW* si trova in Cina. Questi giocatori non solo pagano una tariffa ridotta (inferiore a 5 centesimi per ora di gioco), ma rimangono online per un lasso di tempo inferiore rispetto ai loro colleghi occidentali, proprio in virtù di una tariffazione oraria anziché mensile. Fattori che equivalgono a introiti nettamente inferiori se paragonati a quelli generati dagli abbonati americani, europei e coreani.

Un luogo dove pescare numeri più consistenti circa le dimensioni del mercato sembra essere il resoconto finanziario annuale del publisher coreano NCSoft. Grazie a giochi come *Lineage* e *City of Heroes/Villains*, NCSoft ha fatto suo circa un quarto del mercato degli abbonamenti a MMO. Durante l'anno fiscale 2005, l'etichetta ha incassato 282 milioni di euro, il che permette di quantificare le dimensioni del mercato MMO nel 2005 in circa 1,5 miliardi di euro. Una cifra in netto contrasto con le stime degli analisti, secondo cui nello stesso anno il mercato del gioco online valeva 2,7 miliardi di euro.

Le complicazioni nel determinare i numeri di cui sopra includono il modo in cui viene considerata la compravendita di asset virtuali, una pratica particolarmente rilevante in certi mercati. Per esempio, questo genere di interazione commerciale da persona a persona è responsabile di circa la metà del giro d'affari del gioco online in Corea, soprattutto se si parla di giochi gratuiti e sovvenzionati dall'acquisto di beni virtuali.

Si può quindi concludere che, sebbene il mercato dei MMO stia crescendo velocemente in termini di nuova utenza, convertire questa crescita in un aumento dei profitti è sempre più difficile, tanto quanto lo è ottenere cifre affidabili sulle dimensioni di questo mercato. Dando per giusto che il fatturato totale si aggiri intorno ai già citati 1,5 miliardi di euro, la distanza che lo separa da quello generato dal mercato console e PC tradizionale (27 miliardi di euro) resta comunque notevole.

Un mondo di differenze

Cinque fra i titoli più venduti nelle tre differenti regioni

BLOCKBUSTER EUROPEI

FIFA 07 (Multi)

Pro Evolution Soccer 6 (Multi)

Need For Speed Carbon (Multi)

GTA: Liberty City Stories (PSP)

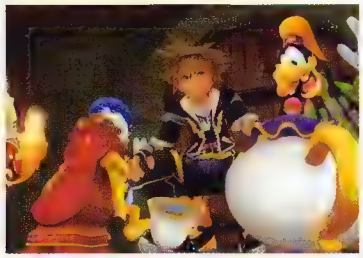
New Super Mario Bros (DS)

BLOCKBUSTER AMERICANI

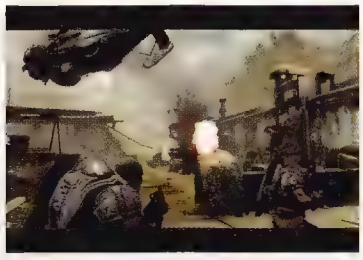
Madden NFL 07 (Multi)

New Super Mario Bros (DS)

Kingdom Hearts II (PS2)



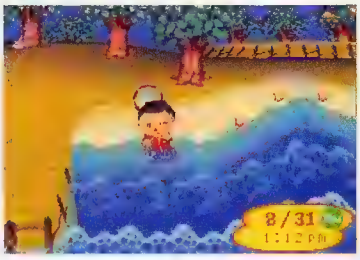
Gears Of War (360)



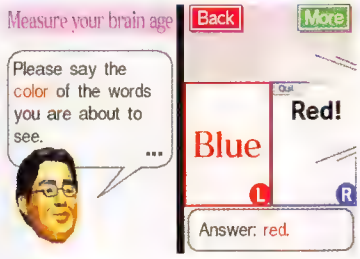
Ghost Recon: AW (360, PC)

BLOCKBUSTER GIAPPONESI

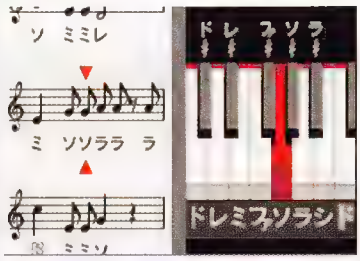
Animal Crossing Wild World (DS)



Brain Training (DS)

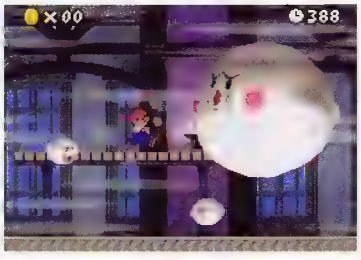


Brain Training 2 (DS)



Final Fantasy XII (PS2)

New Super Mario Bros (DS)

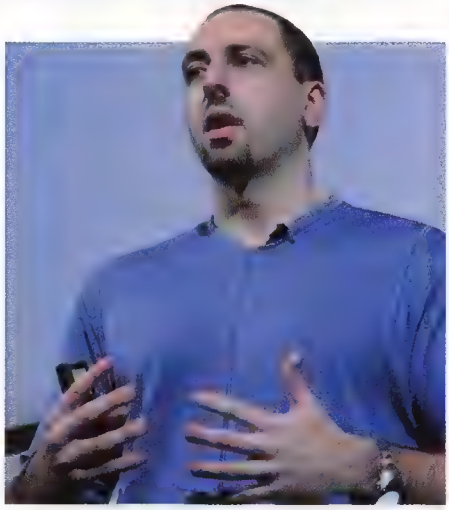


EVENTO

A 360 gradi

Nella speranza di portare a segno un altro punto contro Sony, Microsoft propone una versione depotenziata di XNA a tutti i programmatori amatoriali

La presentazione ufficiale di XNA Game Studio Express ha avuto pochi punti in comune con le conferenze stampa che accompagnano comunemente un lancio software. Gadget e T-shirt promozionali sono infatti finite ben presto in un angolo per lasciar posto a interventi tecnici e discussioni approfondite su tecniche di rendering e modellazione di superfici, in virtù di un pubblico composto non solo da giornalisti, ma anche da studenti, accademici e sviluppatori in erba. Un pubblico che ha colto al volo i considerevoli cambiamenti apportati da Microsoft a XNA dall'epoca del suo annuncio alla Game Developers Conference 2004 di San Diego. Tre anni fa XNA era, per usare le parole di **J Allard**, "un'officina per la produzione di giochi", una piattaforma di sviluppo destinata ad unire tutta l'industria, con i giocatori che "non si sarebbero nemmeno accorti dell'esistenza di XNA". Ideali ben diversi da quelli odierni, che vogliono che il prodotto sia una sorta di "YouTube per i videogiochi", una piattaforma indirizzata nello specifico proprio ai giocatori.


La fiducia di Chris Satchell nella visione di Allard per 360 è evidente. La trasformazione della console in una potenziale piattaforma per la creazione di contenuti è fondamentale per il direttore del GDG

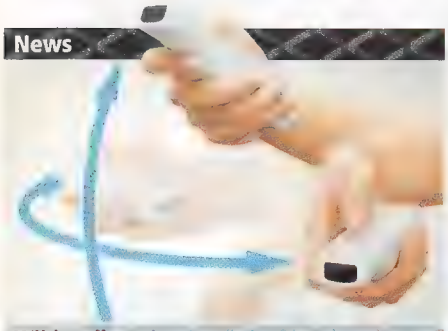
Questo è solo l'inizio. Alla fine sarà possibile condividere il proprio gioco con tutti i possessori di 360, allo stesso modo in cui YouTube consente di condividere i propri video

Chris Satchell, direttore generale del Game Development Group di Microsoft, spiega la ragione di questo cambiamento: "La visione iniziale di J verteva sulla trasparenza nel passaggio fra piattaforme. E l'abbiamo concretizzata. La sua visione successiva era di rendere il tutto più facile, e ancora una volta l'abbiamo concretizzata. Ma all'inizio XNA era indirizzato agli sviluppatori professionisti e quindi ci siamo chiesti: 'Chi fornisce la tecnologia a studenti, appassionati e programmatori amatoriali?'. Volevamo conferire potere a queste comunità: potevamo aprire Xbox e lasciare che la gente programmasse la propria console!".

Disponibile come download gratuito su PC, XNA Game Studio Express fornisce un toolset semplificato e un'ampia gamma di librerie progettate specificamente per la creazione di videogiochi. Utilizzando Express, i programmatori possono creare e debuggare i propri titoli e quindi, diventando membri del XNA Creators Club attraverso il Marketplace (il costo per quattro mesi di abbonamento è di 49€, mentre per un anno è di 99€), esportare i propri giochi su 360 per condividerli con altri membri dell'associazione. E questo è solo l'inizio. Alla fine sarà possibile condividere il proprio gioco con tutti i possessori di 360, allo stesso modo in cui YouTube consente di condividere i propri video.

Ma oltre ad aver innescato una piccola rivoluzione su Internet, YouTube è stato anche causa di nu-

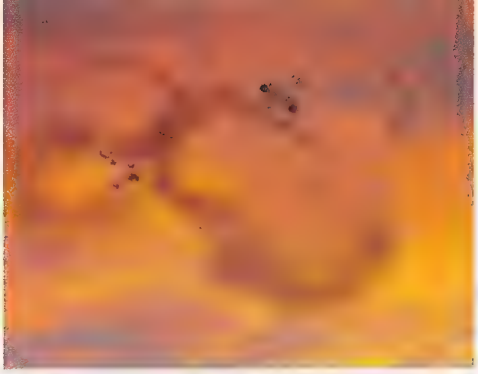
News



Wii in tribunale

Era solo questione di tempo prima che qualcuno facesse causa a Nintendo per i danni alla propria salute causati dall'utilizzo del Wii Remote. Non soddisfatti della decisione di Nintendo di rimpiazzare il cordino del Remote a chiunque fosse eccessivamente preoccupato della sua rottura e della possibilità di causare incidenti e ferimenti perdendo di mano il controller, un gruppo di consumatori statunitensi ha intrapreso una 'class action' contro il produttore di console. Stando ai documenti presentati dagli avvocati dell'accusa, "l'incapacità di Nintendo di includere un comando esente da difetti" contraddice la garanzia stessa del prodotto venduto dalla casa di Kyoto e come tale risulta illegale. Sebbene i querelanti ricevano di solito un indennizzo minimo da questo genere di azioni legali, la pratica costituisce un affare lucroso per gli avvocati, le cui parcelle vengono di solito pagate da imputati troppo spesso costretti ad accordarsi con l'accusa. Per questa ragione è facile prevedere un costante aumento di simili cause nell'industria videoludica nei mesi a venire.

Sebbene queste demo non vantino proprio un aspetto professionale, la loro stessa esistenza è sufficiente per illustrare le potenzialità del progetto XNA e di Game Studio Express



Gli elementi dell'infrastruttura distributiva di XNA hanno iniziato a permeare le dashboard di 360, sia in versione retail che debug. La cosa fondamentale è che, come nel caso di Xbox Live, la filosofia del progetto sia supportata da una tecnologia in linea con i suoi propositi. Solo così si potranno presto vedere concretizzati i primi progetti ludici

Bonus nascosto

La casa di *Viva Piñata* al lavoro su Live Arcade

L'intervento di Burton sul potenziale di XNA ha permesso di venire a conoscenza di un piccolo segreto della casa britannica: Rare è infatti al lavoro su un titolo per Live Arcade. Lo sviluppatore è sembrato alquanto restio a fornire ulteriori dettagli in merito, rivelando unicamente che il team al lavoro sul gioco è composto da meno di dieci persone e che il progetto dovrebbe essere ultimato entro l'anno. "Sembra proprio un gioco Rare", ha quindi concluso. "Non so bene cosa significhi questa cosa, ma è innegabilmente così".

merosi grattacapi legali per i suoi proprietari. Interrogato sul genere di controlli che Microsoft prevede di applicare una volta che il piano diventerà realtà, Satchell dichiara: "Ci piacerebbe censurare il minimo possibile. Se ciò che avete realizzato è offensivo o costituisce una chiara infrazione, dovremo fare ciò che fanno tutti gli altri media: permettere alla gente di scoprire la cosa e lamentarsene". E se qualcuno volesse realizzare qualcosa di offensivo per Microsoft? "Se volete realizzare contenuti anti-Microsoft", dichiara, "non perdete nemmeno tempo a farlo".

Satchell appare certo che col tempo chiunque possa imparare a programmare giochi su XNA, e rivela come Microsoft sia già al lavoro su una serie di guide per principianti. Ma anche se il C#, linguaggio che costituisce le fondamenta di XNA, è molto più semplice del C++, si tratta pur sempre di codice, e uno schermo pieno di comandi è molto probabile che spaventi chi è privo del necessario background tecnico.

Il fatto però che sia più complicato di quanto un neofita possa sperare è bilanciato dalla maggiore potenza che offre. Il lavoro mostrato nel corso della presentazione di Microsoft andava da un semplice shooter 2D con carri armati (realizzato utilizzando il Torque Game Builder basato su XNA e firmato GarageGames) a demo di giochi di guida e di volo facilmente confondibili per titoli Xbox di ultima generazione (se non addirittura 360 di prima generazione). Tutto era stato creato in meno di un mese, prevalentemente da una sola persona.

Nick Burton, ingegnere software di Rare, ammette che le sue esperienze con XNA l'hanno lasciato piacevolmente sorpreso: "XNA consente di avere il 95% delle funzionalità che noi sviluppatori otteniamo in altro modo e ci si può addentrare quasi in maniera eguale nell'hardware di 360". Ideale per hobbisti e persino startup di piccole dimensioni al lavoro su progetti per Live Arcade, XNA potrebbe persino sottendere la realizzazione di un gioco a prezzo pieno secondo Satchell. Un ottimismo supportato da Burton, il quale pur ammettendo che al momento Rare continuerà a lavorare in C++ anziché C#, ritiene che "il passaggio a C# e a un codice semplificato sta ormai arrivando".

Anche se pare improbabile che XNA possa portare una rivoluzione nel mondo dello sviluppo videoludico, la comunità accademica è apparsa entusiasta della proposta di Microsoft. I corsi di ingegneria software perdono ogni anno un 30% di studenti e i risultati ottenibili rapidamente grazie a XNA potrebbero attirare nuovi candidati e convincere i laureandi a non mollare i corsi di programmazione quando gli sforzi appaiono eccessivi.

Interrogato sul fallimento di simili iniziative, come il Net Yaroze di Sony o il Linux per PlayStation2, Satchell ribatte che per XNA non è necessario l'acquisto di alcun nuovo hardware (a differenza di Yaroze) e che i tool sono documentati egregiamente e opportunamente semplificati (a differenza di Linux).

Sebbene XNA non miri più a diventare l'esperanto della creazione di giochi commerciali, la prospettiva di un'esplosione improvvisa di contenuti amatoriali per una console casalinga grazie alla versione videoludica di YouTube potrebbe avere un impatto notevole sull'industria. O quanto meno fornire una motivazione sufficiente per collegarsi con curiosità a Live ogni singolo giorno.

BOOKMARKS

Nessuno in Microsoft sembra intenzionato a porre rimedio al fatto che non si possa avere un'anteprima decente dei temi della dashboard disponibili su Marketplace prima di averli comprati. Considerando la qualità di alcune di queste creazioni, era solo questione di tempo prima che qualcuno si prendesse la briga di scaricarli tutti e organizzare un sito per renderli disponibili alla comunità. Pratico e ordinato (non a caso riflette l'interfaccia utente di 360), Dashboard Themes diventerà probabilmente uno dei siti preferiti di chi vuole spendere qualche punto in questo modo, almeno finché non verrà costretto alla chiusura da Microsoft. Il sito permette inoltre di votare e commentare i contenuti di Marketplace, elencati anche in ordine di popolarità nella sua home page. Una soluzione pratica per scoprire temi improbabili come quello di *C&C3* con un mitico Michael Ironside a tutto schermo.

Sito:
Dashboard Themes
URL:
www.dashboardthemes.com

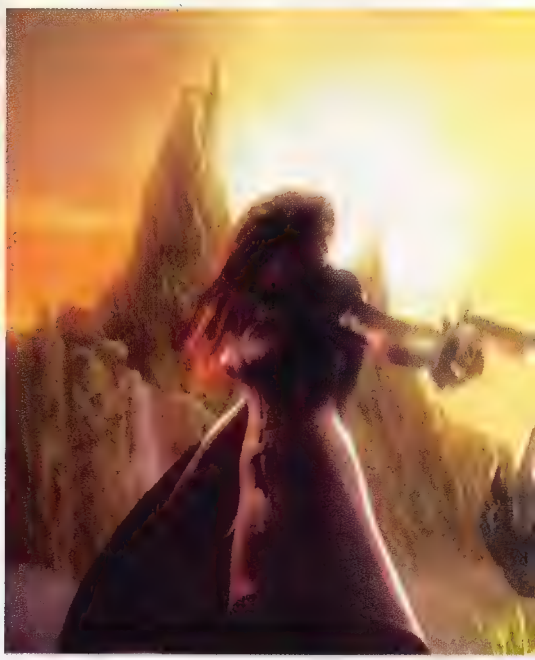
CUT & PASTE

"Non è nel DNA di Sony la capacità di [lanciare e gestire un servizio come Live] da zero" [...] "Se volessi migliorare il mio servizio online e dare [a Sony] un piccolo consiglio, cercherei di copiare Xbox Live un po' più da vicino"
Dal palco del recente CES di Las Vegas, Peter Moore e Chris Satchell di Microsoft esprimono fiducia e offrono consigli in merito al servizio online di Sony per PS3

"Direi che i consumatori di tutto il mondo, corrispondenti a più di 200 milioni di console fra PlayStation, PS2, PSP e PS3, hanno deciso se Sony abbia o meno il DNA per offrire hardware, software e servizi che soddisfino l'industria"
Dave Karraker, senior director of corporate communications di SCEA, ringrazia

"La PS3 è un tale disastro sotto così tanti aspetti che penso sia ovvio che Sony abbia perso di vista ciò che vogliono consumatori e sviluppatori. Anche se è già tardi, dovrebbero cancellarla e rifarla da zero"
Gabe Newell di Valve rincara la dose, col suo solito tatto, in un'intervista a GameInformer

"Rare e, prima ancora di Rare, Ultimate sono autori di alcuni dei migliori giochi mai realizzati. E da osservatore dell'industria spero che continuino a realizzare ottimi titoli perché rappresentano un'ispirazione per molti di noi nell'industria. Sono sicuro che torneranno ai fasti di un tempo"
Phil Harrison, capo dei Worldwide Studios di Sony, finge non troppo abilmente di porgere rispetto ai colleghi di Rare



INTERVISTA

Pensare in piccolo

Un paio di amici, nessun documento di design e titoli che comunicano fra loro. È questo il futuro del game development?

La presenza di **Peter Molyneux** alla conferenza su XNA Game Studio Express non aveva unicamente fini promozionali per Microsoft. Con le sue radici nella programmazione amatoriale e la sua persistente enfasi sulla creatività, il direttore generale di Lionhead sembra incarnare perfettamente quella miscela di ambizione ed imprevedibilità a cui la casa di Redmond spera di dare fuoco con la propria piattaforma di sviluppo. Impossibile quindi esimersi dal chiedere la sua opinione su XNA e sul futuro di tool simili.

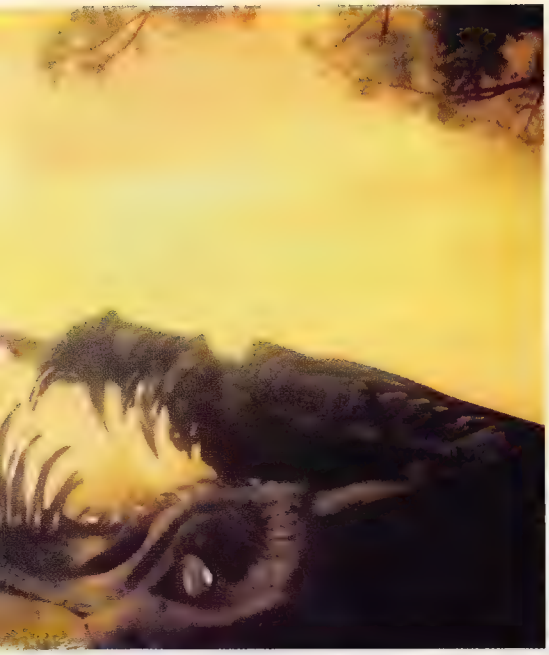
In questi anni è riuscito a trasformare in realtà molti dei suoi progetti videoludici. Considerando l'attuale scenario dello sviluppo di videogiochi, ritiene che sia ancora possibile per chi entra a far parte dell'industria oggigiorno avere una carriera simile alla sua?
Credo ci siano alti e bassi. Se mi aveste posto questa domanda all'epoca di Xbox, quattro o cinque anni fa, avrei detto: 'No, non c'è modo in cui la gente possa farcela da sola. Possono esistere solo team enormi che realizzano grossi giochi di primo livello'. Ma ora il mondo è cambiato. Ci sono siti su cui potete uploadare il vostro gioco e la gente può scaricarlo e mandarvi dei soldi. Poi c'è Marketplace su Xbox 360, Nintendo ha una sua versione della cosa e lo stesso avrà PlayStation 3. Perciò di colpo, con tutte le nuove console disponibili, ogni produttore di hardware offre una soluzione ai piccoli sviluppatori per mettere in mostra il proprio lavoro. E c'è un sacco di gente che lavora da sola, o in coppie, che sta facendo soldi veri.

Ogni produttore di hardware offre una soluzione ai piccoli sviluppatori per mettere in mostra il proprio lavoro. E c'è un sacco di gente che lavora da sola che sta facendo soldi veri

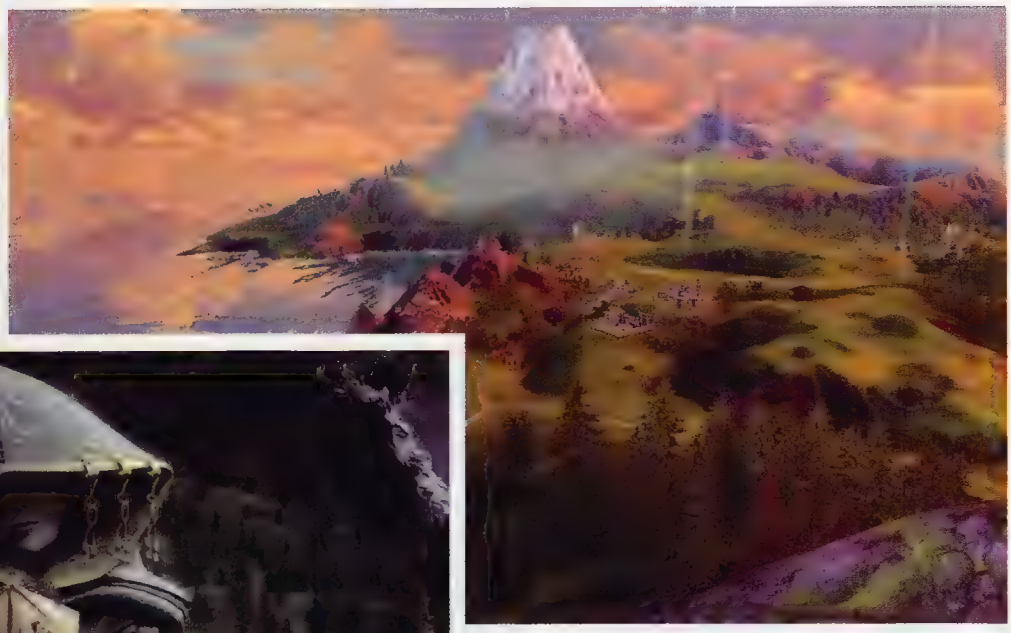
In questo scenario XNA sembra inserirsi alla perfezione.
Be', se fossi uno studente universitario e avessi un'idea per un gioco, programmare i miei driver da solo e roba simile costituirebbe un ostacolo massiccio. E questa è una delle cose a cui pone rimedio XNA, perciò ritengo che sia una buona opportunità per tutte le persone là fuori. XNA deve diventare un catalizzatore per motivare la gente.

Lionhead è interessata ad utilizzare XNA internamente, magari per realizzare prototipi o giochi per Live Arcade?
Sì, lo è. E desidero anche contribuire a XNA. In Lionhead abbiamo questa cosa chiamata Concrete, una tecnologia su cui stiamo lavorando da anni e che mi permette di estrapolare aspetti da diversi giochi e di ricavarci un altro gioco. Non posso ancora rivelare ulteriori dettagli, ma spero

Visto che le risorse di XNA saranno grosso modo le stesse disponibili ai team di sviluppo professionisti, Microsoft spera che la piattaforma invogli ad emulare i più ambiziosi e costosi progetti ludici



Black & White 2 (sopra), *Fable* e *The Movies* sono solo alcuni dei titoli con cui Lionhead si è fatta una reputazione di studio altamente creativo. Un esempio da seguire per qualsiasi utente alle prese con XNA



Per non distrarre la platea, Molyneux ha evitato di parlare di *Fable 2* o dell'ancora misterioso progetto *Dimitri* durante la presentazione di Game Studio Express, limitandosi solo a confermare che i due giochi condividono molte delle nuove tecnologie sviluppate da Lionhead

di far diventare Concrete parte di XNA. E spero che XNA possa fungere da catalizzatore per un altro dei miei sogni: se cominciassimo ad usarlo per realizzare cose minori come i tool, potremmo arrivare ad avere diversi giochi che comunicano fra loro. Una volta parlavo con Will Wright e gli dicevo: 'Guarda, io sto realizzando *Theme Park*, tu stai realizzando *SimCity*: facciamo in modo che *Theme Park* comunichi con *SimCity*'. Quindi se avete installato *Theme Park* sul vostro hard disk, il parco che vedrete in *Sim City* sarà una piccola rappresentazione bitmap del vostro vero parco a tema. In fondo, perché no? Sarebbe davvero semplice farlo. La ragione fondamentale per cui non è ancora accaduto è che si è sempre a livelli diversi del ciclo di sviluppo, perciò un team è nella fase iniziale e l'altro team è in quella avanzata. Ma ce la faremo prima o poi.

La visione finale di Microsoft della piattaforma XNA ne fa quasi un videogioco, un gioco in stile Lionhead. È forse questa una delle ragioni per cui ne è tanto interessato?
È curioso che diciate una cosa simile: XNA è incentrato sulla costruzione e realizzazione di cose, e questo è ciò che mi piace. Ecco anche perché l'Atom di Acon è stata la mia macchina preferita, molto più del PC. Quando accendevi il PC, la prima cosa che vedevi era un foglio di calcolo. Non c'era niente che mi facesse venire voglia di creare. Quando invece accendevi le macchine più vecchie, appariva solo un prompt dei comandi, che ti spronava a scrivere qualcosa. E il manuale del computer ti diceva: 'Se vuoi fare un gioco che faccia questo, devi fare questo, e se vuoi fare un gioco che faccia quest'altro, devi fare quest'altra cosa'. L'Atom era così, e penso che anche XNA sia così. Nel giro di un solo giorno puoi fare accadere delle cose: ecco perché è così esaltante.

Con *Populous* non avevo inizialmente un design ambizioso. Ho solo visto una cosa che ne ha portato ad un'altra e poi ad un'altra ancora. Ho la sensazione che XNA sia progettato allo stesso modo: 'Hmmm, fammi vedere, ho fatto in modo che questa cosa si muova. Cosa accadrebbe se provassi a controllarla con il pad? Sembra davvero facile. E se poi provassi a fare questa cosa o quest'altra?'. E alla fine la gente si accorgerà che ci sta davvero riuscendo: sta creando cose nuove, e completamente da sola".

OUTERWORLDS

INQUINAMENTO VIRTUALE

Second Life **permetterà forse ai suoi abitanti di condurre la vita virtuale dei propri sogni, ma secondo il blogger Nicholas Carr, l'esistenza di un avatar digitale ha un impatto rilevante anche sul mondo reale. Calcolando empiricamente la quantità di elettricità necessaria a tenere in vita ogni singolo avatar del gioco (calcolo effettuato prendendo in considerazione sia l'utilizzo del PC client che quello dei server negli uffici di Linden Labs), Carr è stato in grado di concludere che un normale personaggio di *Second Life* consuma annualmente la stessa energia elettrica utilizzata da un cittadino brasiliano. Ancora più sorprendente è il risultato del calcolo effettuato sulle emissioni di anidride carbonica, secondo cui tenere in vita un personaggio digitale equivale a guidare un'auto per 4.000 chilometri ogni anno. Sebbene sia forse scorretto puntare il dito solo contro *Second Life* (gli stessi calcoli potrebbero essere probabilmente applicati a qualsiasi MMO simile), il post di Carr fa nascere diversi interrogativi circa il vero impatto del gioco virtuale sull'ambiente.**

http://www.roughtype.com/archives/2006/12/avatars_consume.php

NEWS

10 anni di preservazione videoludica con MAME

Videogiochi celebra il decennale del Multi Arcade Machine Emulator e candidamente si chiede: ma a cosa servono davvero gli emulatori?

Chiunque abbia un PC e la consapevolezza che negli anni '80 le sale giochi erano sordidi luoghi teatro di costanti rituali di iniziazione videoludica, sa cosa sia MAME. Molti di loro non sanno nemmeno come funzioni un emulatore. Sanno solo che vogliono rigiocare a *Ghosts'n Goblins* su PC senza troppi fatica. E gratis. Allora arriva l'amico 'che ne sa' e gli piazza su hard disk l'emulatore, il gioco che volevano e altri trecento titoli. Tanto occupano poco spazio e comunque melium est abundare. Eppure, MAME non è nato per questo. In profondità, sotto all'(ab)uso dell'emulatore sopra descritto, si cela una filosofia completamente differente, nonché una storia, appunto decennale, che merita di essere rapidamente ripercorsa.

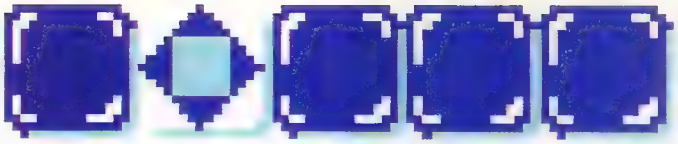
Nel 1996 emulatori di vecchie console e home computer dilagavano su Internet. Merito (anche) di un russo naturalizzato americano, **Marat Fayzullin**, che aveva programmato un emulatore software del processore Zilog Z80, CPU impiegata dal 1976 in avanti in numerosi sistemi hardware. Questa porzione di codice C++ venne subitaneamente implementata da Fayzullin in una serie di emulatori software di MSX, CBS Colecovision e Game Boy. Non solo questi prodotti erano gratuiti: coerenti alla piattaforma Linux su cui nascevano, erano anche open source, e chiunque poteva eseguirne un porting su altri sistemi operativi. E open source era ovviamente anche il loro cuore, l'emulatore della CPU Z80, che poteva venire impiegato come base per emulare altri sistemi operativi. Così fu: ogni programmatore in erba che si svegliava col grillo per la testa di creare un emulatore di qualche nuovo vecchio sistema poteva probabilmente trovare conforto da Fayzullin, che intanto si guadagnava il nomignolo di 'Godfather of Emulation'.

Nel 1996 gli emulatori di vecchie console e home computer dilagavano su Internet. Merito (anche) di un russo naturalizzato americano, Marat Fayzullin

Verso la primavera del 1996, l'inglese **Dave Spicer** spara su Internet DAS Arcade, emulatore freeware (ma non open source) in grado di far girare a meraviglia alcuni coin-op dei primi anni '80, quali *Frogger*, *Pac-Man* e *Amidar*. I vecchi recordman notavano istantaneamente che i giochi si comportavano esattamente come le controparti da sala, a differenza delle conversioni riprogrammate che sporadicamente arrivavano sul mercato. Essendo l'architettura dei coin-op molto meno esplorata e docu-

Tra i tantissimi siti che si occupano di MAME e in cui commuoversi ripensando a quelle sessioni pomeridiane a *Jungle King* (sopra), oltre ai canonici www.mame.net e www.mameworld.info, c'è sicuramente la MAME Action Replay Page (marp.retrogames.com), che raccoglie le registrazioni di partite giocate da recordman prodigiosi. Perché va bene preservare il testo videoludico nella sua interezza, ma se poi non si è abbastanza capaci da leggerlo…

***LadyBug* è uno dei primi cinque giochi emulati dal MAME. Dieci anni dopo, non basterebbero sei numeri di Videogiochi a presentare velocemente tutti i 6.300 ROMset emulati**



Molti i prototipi presenti nel MAME. Ecco per esempio (dall'alto in basso) i curiosi *Faster, Harder, More Challenging Q*Bert, Sega Ixion* e *Speed Coin*, tre prototipi che difficilmente avrete mai avuto la fortuna di vedere nella vostra sala giochi

mentata rispetto a quella di console e computer, quella di Spicer sembrò pura magia. Su quella magia i pirati cominciarono a lucrare vendendo dischetti con emulatore e ROM (i file con i dati di gioco estrapolati dalla scheda madre del coin-op originale, senza i quali l'emulatore è come un guscio hardware senza il suo ripieno software). Spicer subodorò grane e cause legali da Konami e Namco, e scomparve per un po'. Ma il sasso ormai era lanciato, e alla nascente scena del retrogaming gli emulatori di sistemi casalinghi non bastavano più. Era il tempo di ritornare, per quanto virtualmente, in sala giochi.

Il proliferare di Internet fu cruciale per permettere ai programmatori amatoriali di entrare in contatto tra loro, creando un open source non solo di codice, ma anche di informazioni. La comunità più solida era presente sul sito Arcade Emulation Repository Project (AERP) di tale Allard van der Bas, una specie di tavolo operatorio pieno di pezzi di codice, frattaglie open source e fiotti di genio qua e là. Presto fu chiaro ai frequentatori dell'AERP che l'architettura dei giochi da sala più semplici di inizio anni '80 non era molto dissimile da quella dei sistemi casalinghi (anche se doveva suonare ben strana all'epoca l'idea di emulare il circuito di input di una gettoniera). Tuttavia, se emulazione doveva essere, allora bisognava emulare tutto l'emulabile. Già l'esperienza risentiva del stare davanti al monitor del PC, senza cabinato e senza joystick, invece che in un fumoso locale tra sciantose e spacciatori. Con Fayzullin (o meglio il suo Z80 emulato) nel cuore, vari soggetti fornirono alla Rete i più disparati emulatori arcade, sulla base di quanto riuscivano a reperire gli appassionati deputati al dumping delle ROM dai coin-op: *Pengo, Mr. Do, Phoenix*, addirittura il 16bit *Shinobi* (prendendo a prestito l'emulatore del Motorola 68000 da un altro progetto open Source, quello dell'Ubiquitous Amiga Emulator)... In poco tempo la pletora di emulatori standalone divenne intollerabile. Anche per gli stessi sviluppatori. Ce n'era uno, **Nicola Salmoria**, uno studente senese di Informatica aficionado dell'AERP, che proprio non capiva: perché creare tanti file eseguibili differenti se poi hanno grosse porzioni di codice in comune (come l'emulazione dello Z80)? Ci voleva un core di CPU in comune, e poi tanti bei driver dedicati a ciascun gioco che vi ruotassero attorno. Poco altro.

Il 2 febbraio 1997, alle 23.04 ora italiana, nacque il primo eseguibile binario MS-DOS del Multi Arcade Machine Emulator, meglio conosciuto come MAME. Ben cinque i giochi emulati in un sol colpo: *Pac-Man, Ms Pac-Man, Crush Roller, Pengo, Lady Bug*. Tutto in C++, privo di GUI, lento ma estremamente portabile, l'emulatore era stato pensato da Salmoria puramente come un oggetto di studio da sottoporre agli altri frequentatori dell'AERP, da programmatore a programmatori, con l'invito a collaborare, à la Linus Torvalds. Nel codice sorgente ogni componente era commentata molto chiaramente da note che spiegavano a cosa servisse, nell'economia del programma, ciascuna funzione. Si poteva fare un log testuale per eventuali bug report. Con F12 si prendeva uno screenshot per segnalare imprecisioni grafiche e con F4 si navigava tra i blocchi di memoria adibiti alla grafica del gioco. Certo, ci si poteva anche giocare, a quei vecchi titoli, col MAME, ma il punto era soprattutto capire come diavolo funzionassero quelle macchine, con poca documentazione, tanta buona volontà e altrettanto reverse engineering. Siamo nel regno della più squisita nerditudine.

Salmoria, nel giro di poche release, venne acclamato come il dr. Frankenstein della situazione. L'AERP chiuse i battenti: il Repository era ormai lo stesso MAME, a cui tutti portavano driver dedicati a nuovi giochi, man mano che i dumper riuscivano a procacciare nuove ROM. Spesso i programmatori più vanesi facevano uscire come standalone qualche nuovo emulatore, per poi farlo confluire nel MAME, dove il loro operato avrebbe avuto comunque una maggiore visibilità.

In poco tempo la pletora di emulatori standalone divenne intollerabile. Anche per gli stessi sviluppatori, come Nicola Salmoria, uno studente senese

Già, visibilità, perché nel corso dell'anno successivo, in barba al filosofeggiare hacker del team sempre crescente di collaboratori, il mondo si era accorto del MAME: servizi TV, giornali, riviste techno-sciccose tipo Wired o Edge. Non era pensabile passare inosservati quando ogni settimana una nuova release dell'emulatore restituiva ai nostalgici tre o quattro pietre miliari videoludiche che essi pensavano confinate ai loro ricordi più cari. Non si faceva in tempo a finire *Green*

Licenza da uccidere

La vera funzione di preservazione digitale viene esercitata da MAME su tutti quei giochi che non saranno mai inseriti in compilation, perché richiederebbero ai produttori originali complicate (e costose) rinegoziazioni di licenze scadute o dimenticate. Ecco quindi quattro tie-in da ripescare mediante emulatore

Willow

PRODUTTORE: CAPCOM ANNO: 1989

Pitfall II

PRODUTTORE: SEGA ANNO: 1984

Popeye

PRODUTTORE: NINTENDO ANNO: 1982

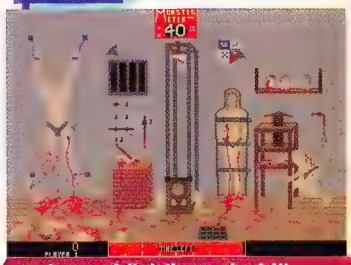
Indiana Jones

PRODUTTORE: ATARI ANNO: 1985

Beret che arrivavano tra capo e collo *Commando, Bubble Bobble* e *Double Dragon*: meglio di qualsiasi Xbox Live Arcade possibile immaginabile. E il tutto 'gratis'. Perché per quanto i creatori degli emulatori si prodigassero con disclaimer in merito alla necessità di possedere legalmente il coin-op originale prima di fare uso delle sue ROM dentro l'emulatore... beh, quanti giocatori davvero possedevano un cabinato o anche solo la sua motherboard? La verità era (ed è) che la maggior parte di coloro che scaricano le ROM dei vecchi giochi non hanno la percezione di compiere una vera e propria infrazione del copyright: sono titoli ormai obsoleti, mica fonte di lucro per qualcuno. Se ciò può essere vero per centinaia e centinaia di ROM, di certo non lo è proprio per i giochi più scaricati: sarebbe sufficiente andare a chiedere a Namco se abbia forse smesso di fare soldi con *Pac-Man*.

MAME stava insomma sollevando una grossa controversia sulle leggi inerenti i diritti d'autore del software. E non a caso, come testimoniano queste parole del sempre lucido Salmoria, prese da un'intervista del 1999 rilasciata al sito EmuViews: "Nel 2050 circa [...] i giochi che stiamo emulando cominceranno a diventare di dominio pubblico. Il problema è che di loro, allora, non sarà rimasto nulla se non facciamo qualcosa adesso. L'hardware non è concepito per durare così tanto. E se pensate di poter andare nel 2050 da una casa produttrice di videogiochi (sempre che esista ancora) e domandargli il codice di un gioco uscito 75 anni prima... Beh, avete bisogno urgente di un reality check. Credo fermamente che l'attuale legge sui diritti d'autore sia ingiusta, e spero che il polverone alzato dall'emulazione aiuti i giocatori a sviluppare una consapevolezza del problema. [...] L'hardware diventa obsoleto sei mesi dopo che è stato prodotto. È giusto che i copyright coprano un arco di tempo più lungo del ciclo di vita prevista per un hardware necessario a far girare un certo software? E anche lasciando perdere l'hardware, i supporti su cui viene memorizzato il software hanno un ciclo di vita ben più corto di un libro [...]. Ora che i computer sono una parte importante della società, credo che simili questioni debbano essere prese seriamente in considerazione".

Alcuni ipotizzavano che prima o poi la mannaia della censura si sarebbe abbattuta sul mondo dell'emulazione amatoriale. E in effetti, i siti che distribuivano ROM in maniera troppo plateale sono stati gentilmente invitati a chiudere dai legali delle software house, lasciando a fonti meno visibili il compito di distribuire i risultati delle fatiche dei dumper. Tuttavia, gli emulatori in sé sono sempre stati assolutamente legali (a parte quelli sviluppati utilizzando porzioni di codice protetto da copyright, ma non è questo il caso). Ma, soprattutto, molti hanno capito che attorno a un progetto non a fini di lucro come il MAME potevano spuntare blocchi di mattoni zeppi di gettoni sonanti. In primis, perché ha creato, in testa agli altri emulatori, una cultura e una società del retrogaming, generando di fatto una domanda sempre crescente di prodotti commerciali di questo tipo e i servizi di retro-download a pagamento di Xbox 360, PS3 e Wii ne sono la prova lampante. Ma non è tutto: vengono oggi venduti gadget, T-shirt, libri, plance di controllo arcade 'professionali' (come l'X-Arcade), interi cabinati per rivestire il proprio PC. In secondo luogo, della ricerca sull'emulazione portata avanti dall'emulatore hanno beneficiato tutti i produttori di collection di retrogaming. Capcom, Namco, Nintendo, Midway, Tecmo, Konami: queste (e altre) case impiegano per le loro compilation ormai esclusivamente l'emulazione, piuttosto che la riprogrammazione. Taito è andata oltre, e nei credits di *Taito Legends* troviamo, oltre a Nicola Salmoria, altri nomi illustri di storici collaboratori di MAME.come Bryan McPhail e Jarek Burczynski. È acquistando compilation come queste che le ROM corrispondenti, scaricate da Internet, diventano tecnicamente le vostre copie di backup, abbastanza legali perché nessuno vi rompa le scatole. Molte sono le questioni ancora aperte, molti i coin-op emulati solo parzialmente, moltissimi quelli ancora da emulare totalmente (per una lista, unmamed.mame.net) affinché porzioni di storia videoludica non scompaiano per sempre. E intanto, al momento di andare in stampa, siamo alla release 0.111 del MAME, che supporta oltre 3.400 giochi (ma considerando varianti regionali, prototipi e revisioni, i set di ROM sono più di 6.300). Salmoria non è più il coordinatore del progetto. A lui sono succeduti prima David Haywood e ora Aaron Giles, particolarmente rigoroso nel rendere l'emulatore sempre più uno strumento di preservazione e sempre meno un parco giochi per avventori interessati solo a scroccare un giro gratis. Nicola è sempre nel team, ma preferisce dedicarsi a missioni circostanziate inerenti l'emulazione perfetta e totale di giochi che, a vederli, sono già riprodotti perfettamente. Dieci anni e in sostanza lo spirito originale di MAME è vivo più che mai. Dieci anni, e l'avventura è appena iniziata.



Imbarazzi (in)dimenticabili

Un retrosguardo pruriginoso ai titoli per soli adulti

La preservazione dei documenti digitali non guarda in faccia nessuno: lo scopo a cui tendere, come una curva asintotica, è quello di emulare ogni singolo gioco, non soltanto quelli belli, famosi e di buon gusto. Chi può biasimare Capcom se non vi offre nelle *Classic Collection* un titolo come *Poker Ladies/Mahjong Gakuen* (1988), ottimo strip poker/strip mahjong realizzato dalla sussidiaria Mitchell e disegnato da Akira Yasuda, il papà di Chun Li? E chi mai sentirebbe il bisogno di rigiocare a pagamento *Chiller* (Exidy, 1986), un tiro a segno sadico e splatter, sfuggito senza alcuna logica alle maglie della censura (in foto)? Sesso, pessimo gusto e pessimo game design occupano una porzione considerevole di MAME, ma per un programmatore questa è solo forma, non sostanza da preservare.

Orphan works

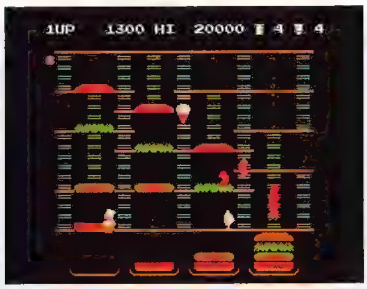
Con questa dicitura legale si identificano i prodotti di una società non più in esistenza, qualora non sia chiaro a chi attribuire i diritti dei prodotti medesimi. A questa categoria appartengono decine e decine di giochi che, se non fosse per MAME, finirebbero inevitabilmente nell'oblio, come quelli qui sotto

Money Money

PRODUTTORE: ZACCARIA ANNO: 1983

Burger Time

PRODUTTORE: DATA EAST ANNO: 1982

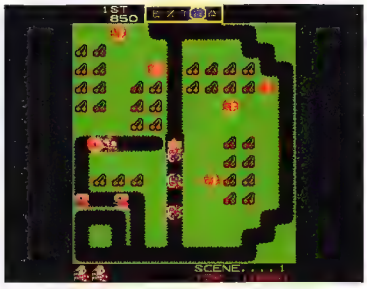


Vastar

PRODUTTORE: SESAME JAPAN ANNO: 1986

Mr. Do!

PRODUTTORE: UNIVERSAL ANNO: 1982



INTERVISTA

Intuito italiano

In un'industria afflitta da costi di sviluppo in costante ascesa, una società italiana propone la propria soluzione al problema

Se l'idea di una casa nostrana che operi nel settore dei videogiochi su scala mondiale è già di per sé peculiare, ancora più unico è il progetto su cui il marchio italiano GennaGroup sta lavorando da tempo. PlayON è infatti una piattaforma hardware e software in grado di consentire lo sviluppo di giochi da sala con costi contenuti. A spiegare come, è **Angelo Gennatiempo**, sales manager della società salernitana.

Innanzitutto, come nasce GennaGroup? Da quanti anni è attiva nel settore videogiochi?
GennaGroup è stata fondata nel 2002 come società satellite della GennaGiochi per sviluppare maggiormente le funzioni di import-export, distribuzione di ricambistica per l'assemblaggio e assistenza alla clientela. Nonostante la recente costituzione l'azienda si avvale della professionalità di personale altamente qualificato con esperienza decennale nei settori di riferimento, in grado di seguire le diverse fasi di produzione del prodotto, dalla progettazione alla realizzazione. Queste capacità hanno portato ad avere solidi e duraturi rapporti di lavoro con i propri clienti e fornitori, e fanno si che GennaGroup raggiunga il traguardo di instaurare nuove e gratificanti collaborazioni insieme alle altre società specializzate nei settori per macchine da divertimento, da intrattenimento, di distribuzione di prodotti e industriale.

La brillante e consolidata realtà imprenditoriale GennaGroup ha portato molte case produttrici ad avvalersi attualmente della collaborazione per l'Italia e per la Comunità Europea di GennaGroup per la promozione e la distribuzione dei loro prodotti. Attraverso una continua ricerca di ricambi tecnologicamente e qualitativamente all'avanguardia, GennaGroup intende ampliare la sua gamma di prodotti rigorosamente testati prima della loro messa in commercio. Dal 2004 la società ha appuntato dei referenti per la distribuzione dei propri prodotti nei principali paesi europei.

"Se amate i videogiochi, se siete dei creativi e se credete che i videogiochi siano un'attività seria e redditizia, cominciate a capire come vengono realizzati"

Da dove nasce l'esigenza di una piattaforma come PlayON?
Gli ultimi anni hanno impegnato la nostra azienda e la Emthesis Development, altra società campana, nella progettazione e realizzazione di una piattaforma arcade dedicata al settore sale giochi. Esigenza nata dalle richieste del settore in Italia, che anche se legato a degli alti e bassi dovuti a continue e irruenti trasformazioni in materia giuridica che disciplina l'utilizzo di tali macchine (classificate come 7c) nei pubblici esercizi, mantiene comunque vive realtà come bowling, grandi sale giochi e centri videoludici.

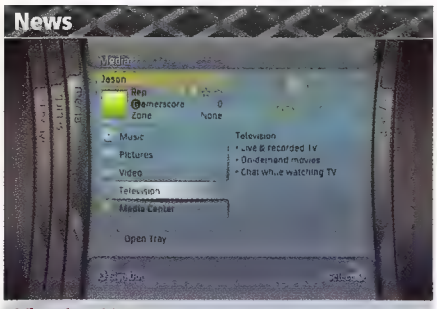
Saremmo comunque stati dei folli se avessimo preso come obiettivo e riferimento il solo mercato locale. Il nostro punto di forza attualmente è l'Internazionalità e la buona fama di cui godiamo a livello mondiale, nonchè ottimi rapporti ormai consolidati con grossi distributori non solo di ricambistica ma anche di videogiochi (schede logiche) nei mercati attualmente significativi e anche di recente apertura.

Dove hanno fallito piattaforme analoghe, nate proprio per dare priorità all'abbattimento dei costi di sviluppo e produzione?
Personalmente penso che non si possa parlare di un fallimento di altre piattaforme, ma di un'obsolescenza dell'hardware cui non si è tenuto conto, e dell'assenza di una politica aperta verso gli sviluppatori dei contenuti. Dalla nostra parte possiamo contare su delle specifiche tecniche che ci permettono di mantenere l'hardware aggiornato nel tempo, e su di un ambiente di sviluppo (ELF) progettato espressamente per la creazione di videogiochi, il quale ha il vantaggio non soltanto di ridurre enormemente i tempi di sviluppo (abbiamo stimato, in ore-uomo, una riduzione di cinque volte rispetto al C++, e stiamo lavorando per ridurli ulteriormente), ma anche quello di garantire allo sviluppatore che il proprio prodotto sarà compatibile con tutti gli ambienti ELF. Questo significa che lo sviluppatore potrà scrivere la propria applicazione una e soltanto una volta e, senza alcun adattamento, pubblicarla sia per piattaforma PlayON, sia per il mercato PC (sia Win32 che GNU/Linux). Tutto ciò senza alcun hardware particolare, ma solo grazie ad un normale PC 'casalingo'.

Com'è nata la collaborazione con Emthesis?
Artefice del primo contatto con Emthesis è stato un amico comune, Paolo Congiu della Polgames, il quale fu contattato da Emthesis durante le primissime fasi di promozione dell'ambiente ELF, e che pensò bene di metterci in comunicazione diretta. Una volta in contatto con Salvatore Carotenuto di Emthesis Development e con tutto lo staff c'è stato da subito un bellissimo feeling e una volontà di creare una piattaforma completamente made in Italy, sulla base della creazione di un movimento nuovo negli ambienti italiani legati al videogioco: non a caso il motto di Emthesis era 'the italian way, the italian play' e quello di PlayON, di conseguenza è diventato 'the italian way to gaming'. Stiamo lavorando notte e giorno per dimostrare a tutti che non vendiamo aria fritta, ma aria *molto* consistente, e speriamo di riuscire a convincere (e coinvolgere) software house, professionisti e gruppi amatoriali italiani ad uscire dal pessimismo e dalla necessità di scappare all'estero, e che esiste un modo nuovo per affermarsi investendo il proprio tempo sul mercato dei videogiochi. Se poi consideriamo che nel tempo di realizzazione di un titolo in maniera 'classica', grazie ai nostri mezzi, se ne realizzano due o tre... beh, ai lettori le dovute conclusioni [sorride].

Quanti team di sviluppo hanno già dato la propria disponibilità al progetto PlayON?
Al momento possiamo vantare circa 80 tool di sviluppo rilasciati in giro per il mondo. Ovviamente non tutti li usano per sviluppare titoli commerciali,

News



Viva Las Vegas

In virtù del futuro incerto di E3, il potenziale di crescita del Consumer Electronics Show di Las Vegas è sicuramente interessante, come dimostrato dalla richiesta di Rick Clancy, portavoce di Sony, di trasformare il focus dell'evento da 'electronics' a 'entertainment'. Un'idea presa alla lettera da Microsoft che ha approfittato della manifestazione per presentare una gamma di prodotti d'intrattenimento più ampia che mai in passato. Vista è stato ovviamente la punta di diamante dell'intervento di Bill Gates, con il sistema operativo definito come 'un esteso ecosistema' in grado di attrarre sia hardcore che casual gamer. Oltre a stuzzicare la concorrenza e a reiterare la supremazia del formato HD-DVD su Blu-ray (mentre Sony faceva esattamente l'opposto), Robbie Bach ha tenuto fede alla promessa di continui upgrade via software per 360 introducendo il servizio IPTV, con cui la casa di Redmond spera di dare una spinta decisiva al suo neonato programma Windows TV. Una notizia che, unita all'esordio di Video Marketplace, rende ormai inevitabile una configurazione basata su un HDD decisamente più capiente di quello offerto ad oggi.

Oltre a un flipper digitale supportato da un enorme schermo al plasma da 42", GennaGroup ha presentato alla recente fiera specializzata ATEI di Londra i primi prototipi ludici per la piattaforma PlayON, il più avanzato dei quali sembra essere il futuristico *Tunnel Racer* (sopra)

ma stiamo comunque avendo un buon feedback anche da società estere, interessate all'iniziativa. Sul panorama italiano, abbiamo un gruppo amatoriale (nato per l'occasione) che sta sviluppando l'ottimo picchiaduro *Metal Daemons* (che si avvale anche del nostro grafico), ed altri tre o quattro gruppi (anche professionisti) che stanno valutando di aggiungere titoli al nostro catalogo. Viste le tante richieste, comunque, stiamo organizzando un nuovo workshop tecnico qui a San Mango Piemonte (siamo a circa otto chilometri da Salerno) per sabato 17 febbraio, in modo da poter sondare anche il feedback dovuto alla fiera ATEI di Londra.

Fra le maggiori attrattive di PlayON c'è ovviamente quella di poter sviluppare a costi ridotti. È possibile quantificare i costi di un progetto medio per questa piattaforma?
Ovviamente non si può stimare una cifra indicativa: tutto dipende dai contenuti del prodotto, dal suo livello qualitativo, dalla sua interattività, dalla tecnica impiegata... È ovvio che sviluppare un clone di *Tetris* è ben diverso dal creare un simulatore di guida. Però c'è da dire che il taglio classico dei videogiochi arcade è ben diverso da quelli per home users (decisamente meno contenuti, minor tempo di gioco, maggiore interattività 'breve e intensa'), quindi si può partire anche da un team composto come minimo da tre persone (se sono abbastanza smanettoni e tuttofare), per un tempo compreso tra i tre e i sei mesi di lavoro. Tempi e costi praticamente alla portata di tutti.

Avete già contatti per la distribuzione della piattaforma all'estero?
Sì. Abbiamo fissato appuntamenti presso il nostro stand all'ATEI di Londra con tutti i nostri partner e con altre aziende interessate dislocate nei Paesi che riteniamo attualmente d'interesse primario e che comunicheremo prossimamente.

Quanti cabinati basati su PlayON prevedete di distribuire sul territorio italiano?
Sul solo territorio Italiano, 'contingentamento permettendo' (ovvero nella speranza che i Monopoli di Stato non modifichino la legge la quale prevede che in un pubblico esercizio ove siano installate delle slot machine, quindi giochi a premio, debbano essere installati in proporzione anche dei giochi non a premio, come i videogame), abbiamo una buona probabilità di mercato.

Tradotto in numeri, se attualmente su tutto il territorio sono installate circa 250.000 slot, dovranno essere presenti circa 50.000 videogame: noi pensiamo che un buon 10% di essi sia un ottimo target, come inizio.

Con che frequenza contate di aggiornare l'hardware del sistema?
Grazie all'architettura utilizzata, avremmo una disponibilità dell'hardware attuale per almeno 5-6 anni, ma contiamo di fornire aggiornamenti su CPU e prestazioni grafiche almeno ogni 3 anni.

Quanta percentuale dell'utile spetta al gestore del locale ove viene installata la postazione?
Questo non dipende da noi, ma dal singolo distributore/gestore del parco macchine e dagli accordi che intercorrono con gli esercenti finali.

Sono previste funzionalità di online gaming?
Una delle prossime feature da aggiungere all'ambiente di sviluppo è proprio il supporto all'online gaming. Abbiamo avuto diverse richieste e stiamo vagliando per il futuro lo sviluppo di applicazioni capaci di interagire sia su scala LAN che WAN. Pertanto, siamo disponibili anche a collaborazioni con aziende/gruppi che vogliano avvalersi di tali aspetti.

Quale futuro si prospetta per i videogiochi da sala in Italia?
Come ho già accennato, resta da vedere come si comporterà l'AAMS, in proposito. In ogni caso invitiamo tutti all'evento fieristico più importante in Italia in programmazione a marzo a Rimini, e a cui ovviamente parteciperemo.

Un consiglio finale?
Ai giovani: coltivate i vostri interessi, e non smettete mai di interrogarvi su come funzionano le cose. Se amate i videogiochi, se siete dei creativi, e se credete, come noi, che i videogiochi siano un'attività seria e redditizia, cominciate a capire come vengono realizzati. Ciò che può capitarvi di peggio è aver guardato più in profondità ciò che prima conoscevate solo dall'esterno.

OUTERWORLDS

WIINDOWS XP

Nel progettare Wii, uno degli obiettivi di Nintendo è sicuramente stato quello di incoraggiare la propria utenza ad usare in maniera creativa il suo innovativo controller. Ciò nonostante le settimane seguite al lancio della piattaforma hanno dato vita a utilizzi che difficilmente verrebbero approvati dalla casa di Kyoto. Fra questi spicca indubbiamente GlovePIE: realizzato dal programmatore Carl Kenner, questo piccolo eseguibile per Windows XP (scaricabile facilmente dal sito sotto indicato) permette di trasformare il Wii Remote in una comune periferica wireless da utilizzare al posto del mouse. Con l'unica condizione che il PC dell'utente sia dotato di ricevitore Bluetooth, Kenner assicura che la propria opera permetta di controllare 'sia giochi PC che titoli emulati'. Per quanto particolare, è difficile che la società di Iwata decida di non porre il veto a un simile software, soprattutto in virtù di quel pericoloso 'emulati'.

carl.kenner.googlepages.com/glovepie

play-on.it

Nelle intenzioni di GennaGroup, l'hardware di PlayON dovrebbe rivelarsi piattaforma indicata anche per la realizzazione di totem dimostrativi e applicativi non-ludici, grazie alla propria versatilità e facilità d'utilizzo

HARDWARE

Una PSP sempre più underground

L'emulazione dei titoli PlayStation sul portatile Sony prende una strada inaspettata

Probabilmente Square si sarebbe aspettata un altro debutto per una versione portatile di *FFVII*, ma la quasi totale compatibilità dei giochi PlayStation è comunque un segnale positivo per il futuro di PSP

Se Sony volesse dare un segnale forte nella propria battaglia contro gli hacker, dovrebbe prendere una posizione chiara e decisa nel farsesco rapporto che continua ad avere con la comunità homebrew di PSP. Nel caso il bypass pressoché immediato della release 3.02 del firmware non fosse stato sufficiente a dimostrare l'incapacità di ergere una barriera di sicurezza capace di reggere a lungo, i continui exploit dell'hacker dark_alex dovrebbero forse spingere il colosso giapponese a prendere in considerazione l'ipotesi di assumere il ragazzo (o la ragazza) a tempo pieno. Oppure di metterlo a dormire coi pesci per le continue figure barbine impartite agli ingegneri Sony.

Dopo aver smantellato la protezione DRM dell'emulatore PlayStation recentemente approdato su PSP, dark_alex ha scelto addirittura la mattina di Natale per il debutto di una release custom del firmware, incredibilmente capace di far girare una gran quantità di immagini di giochi PlayStation, 'dumpate' su Memory Stick. La modifica al firmware (e al gioco da emulare) permette infatti di convincere la PSP che stia facendo funzionare un titolo scaricato legalmente e con ogni crisma.

Newsgroup e canali di distribuzione alternativi sono stati così inondati di una quantità notevole di ISO non propriamente legali nei giorni successivi, fra i commenti soddisfatti degli utenti, entusiasti dell'affidabilità dell'emulatore per i titoli NTSC (un po' meno per quelli PAL). Affidabilità che, in altre circostanze, avrebbe costituito un evidente motivo di orgoglio per Sony.

Venuto a conoscenza dell'accaduto, il produttore di hardware ha ancor una volta evitato di scendere in dettagli nel discutere il livello di sicurezza del proprio software, preferendo invece reiterare la propria posizione contro la pirateria. "La pirateria è deleteria per l'intera industria e come tale è deleteria anche per il consumatore finale", ha dichiarato un portavoce di Sony. "Siamo totalmente contrari alla pirateria e continueremo a proteggere le nostre proprietà intellettuali e a combatterla in tutte le sue forme".

Continue

Il Nintendo DS ha bisogno di un notepad e una batteria

Sia Wii che PlayStation 3 sono l'anima della discrezione

Con una line-up più ricca che mai, chi ha bisogno dell'E3?

Quit

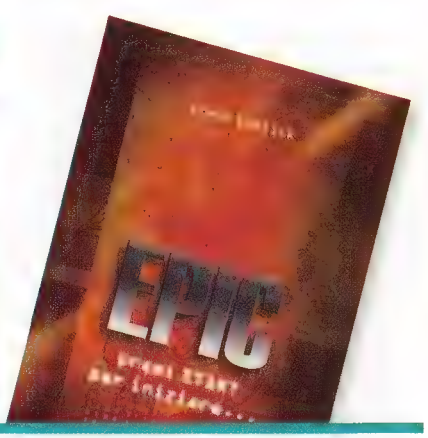
I tempi dei giochi fatti e finiti sono un lontano ricordo

Certi portavoce Sony vedono 1080p e 60fps dappertutto...

...mentre la casa madre si inorgoglisce per premi inesistenti

SECOND PERSON: ROLE-PLAYING AND STORY IN GAMES AND PLAYABLE MEDIA

Semplicemente monumentale. Il seguito ufficiale di 'First Person' (MIT Press, 2004) esamina la nozione di gioco attraverso un percorso che include letteratura, teatro e role-playing, inteso sia come prassi psicoanalitica, sia come forma di intrattenimento. In questa straordinaria raccolta di saggi, game designer, scrittori, artisti e accademici discutono di card game, simulazioni politiche, MMOG, interactive fiction e interactive drama (il 'making of' dell'innovativo *Façade*). Uno squadrone invincibile che include pesi massimi del calibro di Chris Crawford, Greg Costikyan, Ian Bogost, Jordan Mechner, Lev Manovich ed Eric Zimmerman. La creme de la creme. Il titolo del volume fa riferimento all'enunciatario ludico: si parla infatti di 'giochi alla seconda persona' ('you', ovvero 'tu' e 'voi'). Giochi da raccontare, narrazioni ludiche come quelle di *Dungeons and Dragons*, ma anche esperienze da vivere in forma (im)mediata. Non tutti i saggi sono ugualmente intriganti, ma le oltre ottocento pagine offrono cibo intellettuale anche per i palati più esigenti. Il volume include vere e proprie gemme come 'Games, Storytelling, and Breaking the String', il saggio di apertura di Greg Costikyan sulla narrazione videoludica (un ossimoro, ovviamente); un estratto del celebre romanzo di Kim Newman 'Life's Lottery'; 'Storytelling Games as a Creative Medium' di Will Hindmarch (una risposta ad Aarseth, Juul e compagni); il contributo di Jordan Mechner sulla genesi di *POP: Le Sabbie del Tempo* e l'escursione nel mondo degli ARG (Alternate Reality Game) di Jane McGonigal, 'The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission-Based Gaming'. Il livello è altissimo, la qualità irraggiungibile. Un autentico capolavoro.



EPIC. PREMI START PER INIZIARE...

Primo capitolo di una promettente serie fantascientifica, 'Epic' viene descritto come romanzo per ragazzi, ma lo stile e i contenuti lo rendono perfettamente adatto anche a un pubblico maturo. Kostick rima con joystick: l'assonanza non è casuale. Prima di dedicarsi alla scrittura e all'insegnamento, infatti, l'autore irlandese ha progettato diversi giochi, tra cui un fantasy game live e un gioco in scatola. Il tema ludico è il leitmotif di 'Epic'. La storia è ambientata su un pianeta lontano popolato da coloni umani. Su Nuova Terra la situazione socio-economica non è delle migliori: il gap tra i pochi ricchi e la moltitudine proletaria va allargandosi ogni giorno che passa. La ragione? I potenti hanno dato vita a una oligarchia che governa il pianeta in virtù di un peculiare principio di distribuzione delle risorse. La ricchezza, il ruolo e l'importanza di ciascun individuo vengono stabiliti sulla base dei successi riscossi in *Epic*, un colossale gioco online in cui gli abitanti passano il loro tempo libero (e non solo) combattendo sanguinose battaglie per imporsi sugli altri. Vincendo si acquistano potere e migliori condizioni di vita nella realtà. Per converso, la sconfitta conduce a un peggioramento dello status sociale. Il giovane protagonista, Erik, decide di intraprendere un viaggio nelle lande sintetiche per vendicare i genitori. Ma scoprirà presto che i puppet master fanno parte di una potente e corrotta organizzazione. Morale della favola: la Nuova Terra è paradossalmente identica a quella 'vecchia'. Ci troviamo di fronte ad un arguto romanzo di formazione che si serve del videogame come pretesto per raccontare la perdita dell'innocenza e la fine delle illusioni. La speranza è di vedere tradotto in italiano anche il secondo capitolo, 'Saga' (2006).

DOWNLOAD

Uno sguardo all'offerta di Live Arcade, PlayStation Network e Virtual Console

Tekken 5: Dark Resurrection

FORMATO: PS3 **PRODUTTORE:** BANDAI NAMCO **SVILUPPATORE:** INTERNO

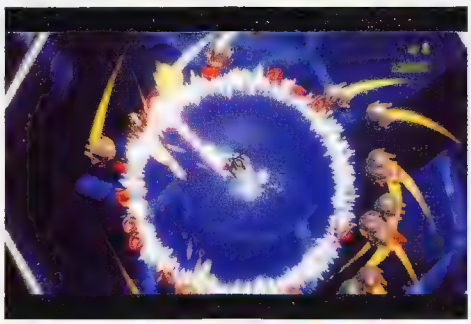
Attualmente disponibile solo sul PlayStation Store nipponico per 2.000 yen (quasi 13€), ma in arrivo a breve su quelli occidentali con in dote non meglio specificate caratteristiche extra, *Dark Resurrection* sarebbe un'esatta replica dell'omonima versione arcade se non fosse per le risoluzioni superiori 720p e 1080p (a 60fps), qualche rifinitura estetica e la presenza del boss Jinpachi fra i combattenti selezionabili.

Le modalità incluse in questo pacchetto del peso di oltre 800MB sono le classiche Arcade, VS e Ghost Battle, e se da un lato è comprensibile lamentare l'assenza di una sezione dedicata alla pratica e di una classifica mondiale, così come l'impossibilità di condurre sfide online o di scaricare ghost altrui, dall'altro è interessante notare come la sezione Gallery sia di fatto un portale online suscettibile di ampliamento contenutistico.

Non sarà il nuovo capitolo next gen di *Tekken* che molti attendono impazienemente, ma a quel prezzo (e a quella risoluzione) è decisamente una buona palestra in cui allenarsi nell'attesa.

Blast Factor

FORMATO: PS3 **PRODUTTORE:** SCE **SVILUPPATORE:** BLUEPOINT GAMES



Contrariamente a quanto si possa pensare, *Blast Factor* ha in comune con *Geometry Wars* solo il sistema di controllo dual-stick. Se l'estetica dello shooter Bizarre rimanda all'essenzialità vettoriale di *Asteroids*, quella dell'opera Bluepoint ricorda la solidità degli sprite dell'epoca Amiga. Laddove *Geometry Wars* propone una lotta per la sopravvivenza virtualmente eterna, *Blast Factor* si articola in un numero finito di livelli. E infine, la differenza più importante: oltre che uno sparatutto, *Blast Factor* è anche un puzzle game.

Delle 98 'celle' di cui è composto, solo 56 sono visitabili nel corso di una partita completa. Una progressione a percorsi multipli instrada verso celle di maggiore o minore difficoltà (e più o meno generose verso il punteggio) in base al tempo impiegato per ripulirle. Da qui la necessità di studiare il comportamento della diversificata fauna locale, di gestirla con le 'ondate' prodotte inclinando il Sixaxis (sfortunatamente non affidabilissimo) e di puntare all'innesco di esplosioni a catena per ridurre i tempi di sterminio. Da cui il tratto puzzle.

Assault Heroes

FORMATO: 360 **PRODUTTORE:** SIERRA **SVILUPPATORE:** WANAKO STUDIOS

Se siete stanchi di puntare all'abbattimento del record mondiale di *Geometry Wars* o desiderate sfogare la frustrazione accumulata nel tentativo di avvicinarlo (a proposito, buona fortuna), *Assault Heroes* viene in soccorso proponendo un analogo sistema di controllo accoppiato ad una struttura di gioco che ricorda indubbiamente il mitico coin-op Capcom degli anni '80 *The Speed Rumbler* (altresì noto anche come *Rush & Crash*).

Inquadrato da una visuale dall'alto e trascinato da uno scrolling verticale, il protagonista affronta cinque zone (ciascuna suddivisa in 17 aree) di crescente ferocia blastatoria a bordo di una sorta di jeep (o un motoscafo nel livello 'acquatico') equipaggiabile con tre tipologie di armi potenziabili. Laddove quest'ultima dovesse venire distrutta, l'occupante ne viene automaticamente espulso, continuando a combattere con un timido mitragliatore nell'attesa di un mezzo sostitutivo. Al di là di alcuni boss, il gioco non eccelle per inventiva, ma guadagna punti se affrontato in co-op online.

Small Arms

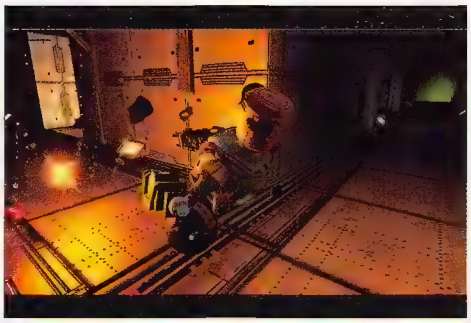
FORMATO: 360 **PRODUTTORE:** GASTRONAUT S. **SVILUPPATORE:** INTERNO

Verrà forse il giorno in cui certi generi ludici spariranno dagli scaffali degli esercizi commerciali per apparire esclusivamente nelle vetrine di negozi virtuali? Qualunque cosa riservi il futuro è abbastanza chiaro che *Small Arms*, fighting game ispirato alle dinamiche di *Super Smash Bros.*, si trovi perfettamente a suo agio nel magazzino di Marketplace. Fino a quattro giocatori possono sfidarsi off e online nelle arene del titolo Gastronaut, scegliendo fra 12 personaggi (di cui solo 4 inizialmente disponibili) e impiegando una discreta varietà di armi esplosive dalla doppia modalità di fuoco.

L'idea di privilegiare il combattimento dalla distanza a discapito di quello corpo a corpo, però, inciampa sulla rapidità con cui le armi esauriscono il loro munizionamento, determinando un'infelice sbilanciamento fra l'azione bellica e l'affannosa ricerca di rigeneratori o nuove armi. Certo, l'idea è che il giocatore amministri le sue risorse con oculatezza, ma la frenesia dell'azione (e una telecamera spesso odiosa) rema contro la sua felice implementazione.

RoboBlitz

FORMATO: 360 **PRODUTTORE:** MICROSOFT **SVILUPPATORE:** NAKED SKY ENT.



Uno degli aspetti positivi dell'attuale e-distribution su console è che consente a chi l'abbraccia di assumere più rischi di quelli che accetterebbe confezionando un prodotto da scaffale. E di rischi *RoboBlitz* ne assume diversi. Sfruttando il motore grafico Unreal Engine 3 e quello fisico PhysiX, Naked Sky ha confezionato un puzzle game con venature da 3rd person shooter interamente sotteso da fisica realistica, e pertanto da dinamiche emergenti. Dal controllo del protagonista alla manipolazione degli elementi della base spaziale che è chiamato a riparare, l'interazione con il mondo di gioco è esaltata da un'affascinante fisicità. Talvolta questa si traduce in frustrazione, ma più spesso dà origine a puzzle di buona caratura. Il problema principale di *RoboBlitz* è che alla cifra di 1200MP (poco più di 14€) richiesta per scaricarlo corrisponde una longevità decisamente inferiore al resto dell'offerta Live Arcade. Un paio di pomeriggi sono sufficienti per portare a termine il gioco, e l'assenza di qualsivoglia funzionalità Live non aiuta a rivisitarlo.

Super Mario 64

FORMATO: WII **PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO

Fintanto che la Virtual Console di Nintendo non comincerà ad accogliere giochi inediti, la scelta dei titoli di cui discorrere in questo spazio non potrà che appellarsi a criteri di nostalgica riconsiderazione dei più significativi prodotti del passato. Fra i tanti, è difficile non partire da *Super Mario 64*, la killer application di Nintendo 64, il platform game 3D su cui ancor oggi l'industria modella con deferenza le sue peregrinazioni nella terza dimensione.

Giocabile esclusivamente a mezzo Controller Classico (ma va bene anche quello di GameCube), *Super Mario 64* è minato da un paio di disfunzioni tecniche, quali il deformante stiramento dell'immagine su televisori 16:9 (pur settando l'output della console su 4:3) e qualche breve 'pausa di riflessione' dell'emulatore che lo muove, ma per il resto si dimostra refrattario ad ogni accenno di obsolescenza (grafica esclusa) e pertanto fra i più irrinunciabili platform tridimensionali di sempre. Il prezzo di 1000 Wii Point (10 €), però, è un tantinello discutibile.

TOP DOWNLOAD

GripShift **FORMATO:** **PRODUTTORE:** **SVILUPPATORE:**

Trasposizione in HD dell'omonimo titolo di Sidhe Interactiive pubblicato tempo addietro su PSP, la versione PS3 di *GripShift* prende un passatempo tascabile e lo trasforma in droga irresistibile grazie alla più ovvia delle aggiunte: la classifica online. Sebbene la modalità multiplayer per 4 giocatori sia apprezzabile, così come più che soddisfacente può dirsi l'upgrade estetico, è nella corsa solitaria per la conquista del record mondiale che il gioco espone tutte le sue qualità di 'racing game che incontra il platform game che incontra il puzzle game'.

Un modello fisico che abbraccia l'irrealistico per farsi unico (è possibile frenare e sterzare in volo, per dirne una) complotta con un folle design dei livelli (parlare di semplici tracciati è quasi irrispettoso) per muovere il giocatore in vertiginosi esercizi di velocità, balistica e ardimento mentre anela a soddisfare nel minor tempo possibile i tre obiettivi proposti dalle centinaia di labirintiche depravazioni architettoniche offerte. E costa solo 9 dollari.

DI MARCO BENOÎT-CARBONE

DIGITABILIA

Il prezzo (non) è giusto

Almeno un gioco nella vita, per chi i giochi li ama, è stato molto più che un semplice bene di consumo. L'esperienza videoludica che per uno è usa-e-getta, assume per un altro una valenza personale: si lega ai ricordi o li produce, diventa sostanzialmente senza prezzo.

Tutti i giochi, però, hanno un prezzo. E c'è anche di più. Un veicolo espressivo come il videogioco, dalla scrittura fortemente corale, legato all'avanzare della base tecnologica e delle tecniche rappresentative, genera appassionati in parte slegati dalla semplice adesione alle tante estetiche e agli infiniti temi del gioco elettronico, e attratti, a volte ossessionati, dalla sua performance tecnica, dal suo valore di novità.

Per questo motivo la critica, che è fatta di giocatori, non è sempre riuscita a scindere il giudizio sull'hardware o sul gioco da quello sulla sua freschezza tecnologica e sulla sua performance tecnica, o non ha mai inteso farlo. In questo contesto, e giustamente, anche il costo del gioco è sempre apparso come una variabile determinante.

Quasi come una console, un gioco, pare dire la critica, non si limita a piacere o meno o a esprimere un qualcosa che può essere descritto qualitativamente, ma inevitabilmente presta un servizio, fornisce un qualcosa che va pagato ma nondimeno richiede a sua volta il nostro tempo e i nostri soldi: il suo giudizio, allora, va espresso anche nel rapporto tra il divertimento offerto e il prezzo da pagare.

La questione diventa ancora più interessante se trasportata sul terreno della digital distribution. La promessa/premessa dei pionieri della rete, quella della trasmissione immediata dei dati, si è lasciata alle spalle i colli di bottiglia infrastrutturali, tecnologici e culturali che impedivano a questa di divenire un fenomeno di massa. La diffusione delle connessioni a banda larga e l'impianto dei personal computer nel tessuto di vita quotidiano di milioni di persone hanno determinato la nascita di una cultura del download.

La distribuzione digitale del videogioco ridefinisce il modo in cui consumiamo il prodotto, ma anche le sue condizioni di commerciabilità, e lo ricolloca in disegni distributivi diversi, nei quali la 'freschezza' del prodotto appare una variabile importante e i costi di produzione sono abbattuti. Capita così che il recensore videoludico si trovi di fronte a prodotti da scaffale venduti a prezzo pienissimo, ma che di fatto sarebbero più adatti a un download a basso prezzo, mentre capolavori indiscussi come *Super Mario 64* o i migliori titoli per Live Arcade o PSN sono scaricabili per pochi euro. Con il crollo dei prezzi di distribuzione e dei supporti, e dentro alle logiche del download, le contrapposizioni tra gioco vecchio e nuovo, brutto e bello, breve e longevo si radicalizzano, diventando per certi versi più pressanti agli occhi degli addetti al discorso intorno ai giochi.

Di fronte a questi fenomeni, la critica reagisce con i mezzi che le sono propri, stigmatizzando in buona fede le logiche commerciali più viete a difesa del proprio pubblico. Tuttavia, la critica commetterebbe un errore se facesse ricadere sul gioco, e sul suo valore intrinseco, il giudizio negativo sulle sue condizioni di vendita. Assegnare a un prodotto videoludico un voto che dipende dal suo prezzo al pubblico corrisponde ad uno sforare della funzione critica dal suo ambito.

> La critica commetterebbe un errore se facesse ricadere sul gioco, e sul suo valore intrinseco, il giudizio negativo sulle sue condizioni di vendita

Che un gioco di scarso valore venga offerto a un prezzo irrisorio o esorbitante dovrebbe essere, per il recensore, una specie di 'accidente' da trattare in separata sede, non pertinente al giudizio reale. Allo stesso modo, il fatto che un eccellente classico del passato o che un vecchio relitto rispolverato per fare repertorio vengano offerti a un prezzo conveniente dovrebbe rimanere oggetto di un consiglio laterale rispetto alla valutazione del valore intrinseco del gioco, che deve rimanere centrale. Stabilire un'associazione tra il costo del prodotto e la sua qualità rientra, sì, nel ruolo del critico, ma le considerazioni che giacciono su questo piano dovrebbero rimanere secondarie e non dovrebbero sostituirsi alla valutazione vera e propria.

Non si tratta di pedanteria, di scarsa elasticità o di un mancato servizio al lettore-giocatore, ma di coerenza interna alla funzione critica, a tutto vantaggio di quest'ultima. Un recensore cinematografico non si sognerebbe mai di confondere il giudizio su un film con la scarsità degli extra della sua edizione in formato DVD, che pure dev'essere oggetto di critica in separata sede.

Una cosa è il testo videoludico o filmico, altra l'edizione: si può sconsigliare un film o una collezione in cofanetto, ma sarebbe illogico se si correlasse il giudizio sui singoli film a una disparità del loro costo in catalogo, valutazione che spetta al buon senso e ai gusti dell'acquirente. Ancora, secondo un simile atteggiamento mentale un libro o un DVD dovrebbero costare in rapporto alla loro valutazione critica; un classico tecnologicamente superato ma superiore a un titolo contemporaneo non dovrebbe essere venduto a prezzo pieno; esisterebbe una scala oggettiva di qualità dei giochi e quindi dei rispettivi prezzi che leggeremmo nell'iperuranio platonico; e tutti gli album musicali sarebbero in fondo ottimi perchè oggi è possibile e vantaggioso scaricarli gratis senza troppa fatica.

La questione non è semplice: il videogioco è, come tutte le altre espressioni della cultura e della creatività, opera e prodotto, esperienza e merce, manifestazione di una industria dell'intrattenimento in cui i creatori esprimono il proprio lavoro in un sistema che esige costi e ricavi. Farsi strumento del giocatore nel comprendere non solo la qualità e le fallacie dei mondi possibili videoludici, ma anche le contraddizioni del sistema commerciale in cui essi vengono serviti, è certamente tra i compiti della critica. Tuttavia, questa dovrebbe cercare di non irretirsi in contraddizioni, e tenere bene in vista il bersaglio principale: cercare di spiegare il perché un videogioco appaia buono o cattivo.

M. Benoît-Carbone (marcobenoit@marcobenoit.net) è fondatore dell'associazione culturale 'Ludica'. Si interessa di semiotica dei nuovi media e di critica della cultura di massa

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE

Paradigmi, equivoci e passi falsi

Forse non tutti sanno che il saggio scientifico più citato della storia è 'La struttura delle rivoluzioni scientifiche' di Thomas Kuhn (1962). In quest'opera seminale, Kuhn spiega come l'evoluzione della scienza si fondi sull'accettazione o il rifiuto, da parte della comunità scientifica, di un insieme di principi, nozioni e leggi che formano i cosiddetti 'paradigmi'. Lo sviluppo della scienza consiste nel confronto (tutt'altro che pacifico) tra paradigmi divergenti, ovvero, tra differenti spiegazioni di fenomeni complessi.

L'adesione a un paradigma o il suo rifiuto non sono una questione meramente scientifica: fattori economici, morali nonché pregiudizi, interessi e convinzioni personali giocano un ruolo fondamentale nelle scelte degli scienziati. Oggi, nell'ambito della ricerca psicologica sui videogame, si confrontano due paradigmi antitetici, ai quali corrispondono altrettante scuole di pensiero, istituzioni accademiche e leader carismatici. Il primo, dominante, vede nei videogame una minaccia per la psiche dei soggetti e, di conseguenza, per la società nel suo complesso. Questa tesi, sostenuta da un nutrito numero di psicologi, ha trovato in Craig A. Anderson la più compiuta incarnazione. Professore emerito di Psicologia della Iowa University, Anderson ha guidato un considerevole numero di ricerche che sembrerebbero dimostrare l'insidiosità del medium videoludico. La summae del suo lavoro è stata pubblicata negli Stati Uniti nel gennaio del 2007 in un volume dal titolo auto-esplicativo 'Violent Video Game Effects on Children and Adolscents', scritto insieme a Douglas A. Gentile e Katherine E. Buckley. Edito dalla prestigiosa Oxford University Press, il volume di Anderson ha l'ambizione tutt'altro che velata di porsi come punto di riferimento per la ricerca sugli effetti cognitivi ed emotivi del videogame. Le ricerche di Anderson sono state criticate duramente da numerosi psicologi, tra cui Geoffrey Goldstein dell'Università di Utrecht, il quale ha più volte sottolineato la debolezza metodologica e le conclusioni di questo tipo di studi.

Dall'altra parte del ring c'è James Paul Gee, linguista della University of Madison-Wisconsin, una delle roccaforti statunitensi dei game studies. Quest'ottima università del Midwest si batte da tempi non sospetti per vedere riconosciuto il valore pedagogico ed educativo del videogame. Fanno parte della squadra di Gee ricercatori come Kurt Squire, Constance Steinkuehler, Dimitri Williams e David Williamson Shaffer. Proprio quest'ultimo ha dato alle stampe, nel dicembre del 2006, l'atteso volume 'How Computer Games Help Children Learn', una disamina a trecentosessanta gradi degli studi sull'efficacia del videogame come ausilio all'apprendimento. Le posizioni di Anderson e Shaffer si collocano letteralmente agli antipodi: il primo vede nei videogame una minaccia, il secondo una grande possibilità. Ciò che accomuna entrambi i ricercatori, tuttavia, è l'idea che il videogame non sia una mera tecnologia o un puro passatempo, ma un potente veicolo di trasmissione di idee.

'Violent Video Game Effects on Children and Adolscents' si apre con il resoconto di una serie di studi sui videogiochi condotti da Anderson e i suoi ricercatori negli ultimi dieci anni, concludendo che il consumo di videogame violenti può incrementare la possibilità di comportamenti aggressivi da parte dei soggetti a breve e a lungo termine. Il fatto che le statistiche dimostrino che, nonostante l'aumento del consumo di videogiochi da parte degli adolescenti, i crimini giovanili siano in diminuzione nelle società tecnologicamente più avanzate (il che contraddice apertamente i risultati delle ricerche di Anderson) non sembra preoccupare minimamente lo psicologo. Si tenga conto che gran parte degli studi di Anderson sono stati realizzati in laboratorio, ossia in condizioni artificiali e molto diverse dai contesti domestici in cui il consumo di videogame si svolge normalmente. Anderson pare ossessionato dal desiderio di quantificare in modo rigoroso e scientifico gli effetti dei videogame, ma la proliferazione di numeri e percentuali dei suoi studi non aiuta a fare chiarezza.

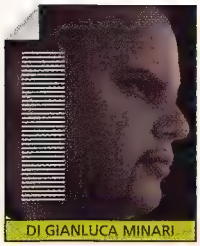
Shaffer, da parte sua, ritiene che i videogame apportino benefici cognitivi e psicologici di grande spessore. Proseguendo la ricerca cominciata dal suo mentore James Paul Gee (autore dell'importante 'What Games Have to Teach Us About Literacy', 2003), Shaffer sostiene che i videogame possono aiutare i giovani di oggi a imparare meglio e ad affrontare le sfide del mondo contemporaneo. Riprendendo la formula di Gee del videogame come macchina dell'apprendimento, Shaffer propone una profonda riforma del sistema pedagogico statunitense con l'ausilio delle moderne tecnologie, videogame inclusi. I videogiochi, spiega Shaffer, possono aiutarci a pensare come architetti e urbanisti, avvocati e giornalisti, ingegneri ed economisti.

Il paradigma proposto da Shaffer e, prima ancora, da Gee, sta crescendo, ma è tutt'ora in minoranza rispetto a quello dominante, che vede nel videogioco una tecnologia destabilizzante, nefasta e pericolosa. È questa seconda tesi, che poggia su basi scientifiche molto meno solide di quanto si voglia far credere, ad essere stata sposata appieno dai politici italiani, di ogni schieramento, che invocano leggi restrittive sul consumo e sulla distribuzione di videogiochi.

> "Le manovre politiche di Frattini, Serafini, Mastella e della classe politica italiana dimostrano una notevole incompetenza in materia videoludica"

Premesso che condividiamo la necessità di regolare e al limite proibire la vendita di videogame ai minori se destinati a un pubblico adulto, le manovre politiche di Frattini, Serafini, Mastella e della classe politica italiana dimostrano una notevole incompetenza in materia videoludica. L'idea che il videogioco sia una forma di intrattenimento per bambini è fallace e arcaica. La preoccupazione nei confronti dei videogame (sposata anche dall'altrettanto miope governo tedesco) maschera una clamorosa incapacità di voler affrontare la questione videoludica in modo maturo. Non si tratta semplicemente di accettare o rifiutare un paradigma: si tratta piuttosto di aprirsi al dialogo con tutte le parti coinvolte in modo intelligente.

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi



DI GIANLUCA MINARI

LOST IN TRANSLATION

La leggenda del lupo bianco e la principessa del crepuscolo

Un anno e mezzo fa, più precisamente a metà maggio 2005, Nintendo rivelò una caratteristica peculiare di *The Legend of Zelda: Twilight Princess*: il protagonista Link avrebbe potuto trasformarsi in lupo per affrontare alcune parti dell'avventura a quattro zampe. Tutti i giocatori sarebbero rimasti immensamente stupiti nell'apprendere la notizia se non fosse stato commercializzato prima un certo *Okami*, prodotto da Capcom e sviluppato da Clover Studio. Come ben noto, nell'ottimo gioco di Atsushi Inaba, che segue per filo e per segno la struttura del capolavoro Nintendo, si controlla un lupo bianco in un mondo zeppo di enigmi e dungeon da perlustrare.

La trama vede un mondo colorato e popolato da creature pacifiche sconvolto dal risveglio di un antico demone che comincia a contaminare la natura con una maledizione in grado di privare il paesaggio dei colori e trasformare gli animali in mostri. Il protagonista lupo, risorto magicamente per opporsi al Male, non è altro che la reincarnazione di un'antica divinità che aveva combattuto in passato con un altro ripugnante mostro, riportando la pace nel mondo. Compito del lupo: viaggiare per le terre del continente e risvegliare gli spiriti colpiti dalla maledizione per riportare i colori sul pianeta. Ad una prima visita i paesaggi sono scuri e tenebrosi, e pareti d'energia nera precludono il passaggio alle altre sezioni del mondo. Sconfitto il cattivo, la corrispettiva zona torna al proprio originario splendore, con fiori che rispuntano dal terreno e petali rosa che colorano nuovamente i rami degli alberi. Splendido.

D'accordo, vengo al punto: *Twilight Princess* non assomiglia un po' troppo a *Okami*? Non mi riferisco soltanto alla possibilità di assumere le sembianze di lupo, ma anche alla storia e alla meccanica del gioco. Tralasciando i particolari per evitare spiacevoli spoiler, Link assume la forma di un lupo nella dimensione delle tenebre, anche in questo caso delimitata da muri magici che precludono il passaggio alle altre zone. La missione di Link nel mondo dei demoni è quella di riportare la luce e i colori (perché in questa dimensione la natura è invasa dal grigiore più totale) attraverso il risveglio dello spirito della zona colpita dalla maledizione. Spezzato l'incantesimo, Link ritorna umano, le pareti magiche scompaiono e il ciclo continua fino alla purificazione completa delle terre di Hyrule. In modalità lupo, Link può scavare nel terreno, mossa già vista in *Okami*, per recuperare tesori, soldi e oggetti di vario tipo. Ancora. Trasformato in lupo, Link porta in groppa un personaggio che riveste il ruolo di guida e dispensatore di consigli. Anche in *Okami*, in certe parti dell'avventura, il lupo bianco poteva ospitare dei personaggi sulla schiena per compiere alcune sub-mission.

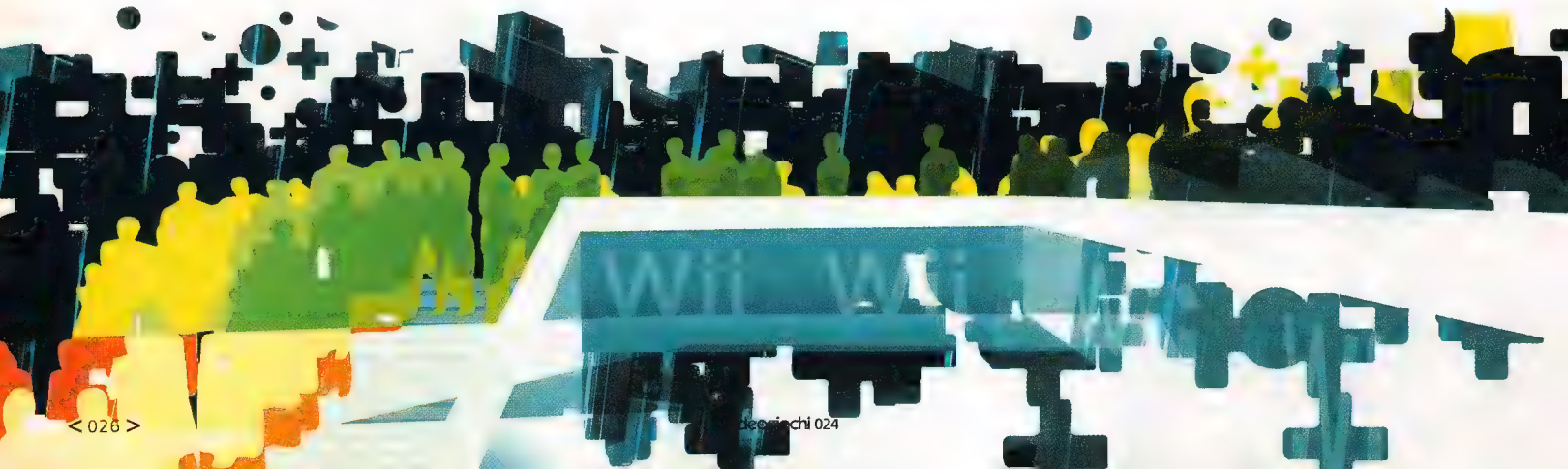
A questo punto vale la pena fare un passo indietro e analizzare il passato dei due giochi e il legame tra le due software house. Il progetto *Okami* venne annunciato per la prima volta nel mese di aprile del 2004. All'E3 del maggio 2005, Capcom presenziò con la prima demo giocabile di *Okami*, in cui era già inclusa la fase di disegno con il pennello magico. Il gioco di Clover Studio raggiunse infine gli scaffali nipponici il 20 aprile del 2006.

> Twilight Princess non assomiglia un po' troppo a Okami? Non solo nella possibilità di assumere le sembianze di lupo, ma anche per storia e meccanica

Twilight Princess era originariamente previsto per GameCube e venne mostrato per la prima volta, sotto forma di trailer, all'E3 del 2004, qualche settimana dopo l'annuncio di *Okami*. Allora il titolo del gioco era generico, e non comprendeva quindi le due parole *Twilight Princess*. A marzo del 2005 viene rilasciato un nuovo trailer che mostra i combattimenti a cavallo e fa fiutare la presenza di diversi animali con cui interagire nel corso dell'avventura. Di Link versione lupo non c'è ancora traccia. Arriviamo all'edizione 2005 dell'E3: alla conferenza Nintendo viene svelato il titolo completo e viene mostrata una sequenza in cui Link si trasforma in lupo. A fine estate 2005 Nintendo annuncia un posticipo del proprio gioco che vedrà l'arrivo sugli scaffali soltanto nell'anno successivo.

Ed ora analizziamo le curiose coincidenze: sia *Okami* che *The Legend of Zelda Twilight Princess* vengono presentati per la prima volta nei mesi di aprile/maggio del 2004. Ovviamente lo sviluppo di entrambi giochi è partito precedentemente, diciamo almeno un anno prima della presentazione ufficiale alla stampa. Cos'è successo in quegli anni? Non bisogna dimenticare che Capcom ha collaborato attivamente per lungo tempo con Nintendo, sviluppando per la casa di Kyoto i due episodi di *Zelda* per GameBoy Color, *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* e, più recentemente, *Minish Cap* per GBA. Proprio quest'ultimo venne presentato all'E3 del 2004, lo stesso anno dell'annuncio di *Twilight Princess* per GameCube (e Wii). Insomma, negli anni 2003 e 2004, in cui Nintendo e Capcom erano a stretto contatto, dev'essere successo qualcosa. Le mie sono soltanto congetture, e non voglio screditare l'operato di nessuno, ma non potrebbe essere successo che qualcuno in Capcom abbia sentito la questione del lupo da qualcun'altro di Nintendo e deciso di fare un action RPG stile *Zelda*, con protagonista un lupo, e per di più per la console della concorrenza (che aveva disperatamente bisogno di un prodotto del genere)? L'idea del lupo può venire a chiunque, non è che Nintendo possieda il brevetto su questa tipologia di gioco, ma le analogie sono sin troppe: le azioni eseguibili, il genere, la trama, parte dei controlli, il lupo, la nebbia, i muri magici… E poi c'è il fatto che Nintendo e Capcom abbiano lavorato per anni insieme e per di più sulla serie di *Zelda*. Potrebbe trattarsi di una semplice serie di coincidenze, oppure di una fuga di informazioni da una casa all'altra. Di sicuro non posso credere che Nintendo abbia scopiazzato *Okami*, per il semplice fatto che *Twilight Princess* avrebbe funzionato perfettamente anche senza la fase del lupo. Il mistero si infittisce: chissà che qualcuno non si prenda la briga di indagare…

Gianluca Minari è il corrispondente da Tokyo di Sprea Media. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi, a meno che non si parli di cibo



MISSING IN ACTION

Storie di designer

È già stata scritta la storia dei videogiochi, e numerose volte: dal compendio generale di Steven Kent alle più focalizzate narrazioni sulle vicende di Atari, Nintendo, Sony, Microsoft. È stata anche già scritta, perlomeno in parte, la storia dei giocatori ('Joystick Nation' di J.C. Hertz, 'Gamers' di Shanna Compton, 'Fans, Bloggers and Gamers' di Henry Jenkins). Si sta iniziando a scrivere la storia del linguaggio dei videogiochi, da punti di vista teorici differenti. E prima o poi si dovrà anche scrivere la storia di chi occupa una posizione centrale in tutte queste narrazioni, la biografia di chi progetta i videogame, modella le esperienze dei giocatori e scrive la grammatica del medium: i game designer.

Questa storia può essere raccontata da almeno tre punti di vista distinti: c'è la storia collettiva dei game designer intesi come categoria professionale in evoluzione, c'è poi la storia degli approcci metodologici al design, e infine la storia individuale dei game designer che hanno contribuito a definire i videogiochi per come li conosciamo ora.

Le vicende che riguardano la figura professionale del game designer sono, in effetti, piuttosto recenti. Dagli anni '60 e fino agli anni '80, la funzione di game design era svolta prevalentemente da programmatori o ingegneri, ovvero le *one man band* che si occupavano di ogni aspetto dello sviluppo, dalla programmazione alla grafica, alla musica e, appunto, al design. Dagli anni '80 è iniziato il processo di emancipazione della figura del game designer: le competenze di programmazione diventano meno importanti, perché il design acquisisce una funzione formale, astratta, che non solo accompagna, ma precede la produzione vera e propria del codice. E quindi ecco che ai designer-programmatori si aggiunge la generazione di designer che provengono dalla progettazione industriale, dalle scuole d'arte (come Shigeru Miyamoto), dal cinema. Il passo evolutivo successivo è quello in atto oggi: i videogiochi entrano finalmente nei radar delle università, e il game designer diventa una figura professionale specializzata: chi vuol progettare giochi non deve studiare informatica, non è costretto a seguire scuole d'arte, deve semplicemente iscriversi ad uno dei numerosi corsi di specializzazione per game designer, appunto.

Insieme alla storia della professionalizzazione del design, va scritta quella, parallela, dei metodi. Nella prima fase, a cavallo fra gli anni '60 e '80, il design era realizzato in presa diretta, mentre si programmava: era un design implicito, perché non veniva documentato e formalizzato prima di essere portato a compimento. Da allora, tuttavia, la funzione del design si è via via separata dalla produzione del codice, e si è arrivati al metodo della documentazione complessiva: il design precede il codice, e ogni suo aspetto viene definito in dettaglio, elaborato e iscritto sulle sacre tavole chiamate 'design bible', ovvero un tomo che descrive il gioco dall'inizio alla fine, in ogni minuto particolare. Tuttavia i videogiochi sono oggetti complessi, ed è proprio durante la loro realizzazione che quel che era vago acquista identità, quel che sembrava ovvio diventa misterioso, alcune possibilità si precludono ed altre si palesano. Ed ecco quindi che i metodi attuali prevedono una documentazione preventiva più agile della bibbia di design: alla *summa teologica* di centinaia di pagine si sostituisce un nugolo di documenti sintetici che illustrano il gioco a vari livelli di generalità (dall'astrattissimo documento di 'macro design' ai vari materiali che ne descrivono gli aspetti specifici). Questa documentazione iniziale, tuttavia, non è altro che un canovaccio. La produzione vera e propria segue poi un percorso iterativo, in cui le varie meccaniche di gioco, iniziando da quelle primarie e scendendo, per ordine di priorità, fino a quelle accessorie, vengono via via messe a punto e perfezionate in varie fasi di revisione. Il design deve quindi costantemente cambiare e adattarsi, e al designer è richiesto di affinare (o, a volte, riconsiderare) il design previsto, pur conservandone l'identità di fondo.

Il terzo punto di vista è quello che si focalizza sui game designer che hanno stabilito ad un tempo le regole del ruolo e il linguaggio del medium. Alcuni sono stati acclamati come pop star, altri hanno sviluppato un'idea fondamentale per il medium e sono poi passati ad altre carriere, in pieno anonimato, ma tutti hanno un elemento in comune: hanno individuato uno spazio che altri non avevano considerato, hanno scorto quello che era invisibile. E ognuno di loro si è ritagliato uno spazio proprio: Miyamoto è stato definito "lo Spielberg dei videogiochi", ma il suo ruolo nella storia dei videogame somiglia maggiormente a quello di David W. Griffith per il cinema. Così come il regista americano ha sperimentato e stabilito le regole del montaggio nel cinema, il game designer giapponese ha congegnato le regole di base del controllo del personaggio e della visuale nei mondi ludici. Hideo Kojima sarebbe invece ricordato soprattutto per il suo lavoro sul videogioco che mostra la propria natura mediale, proprio come il cinema sul cinema di Godard. E poi c'è Aleksej Pažitnov e l'astratta purezza delle meccaniche di base, Peter Molyneux e il suo lavoro sull'interfaccia e sull'etica dell'interazione. E ancora Steve Russell, che per primo ha proiettato i computer nella dimensione del gioco, e poi Sid Meier, Tetsuya Mizuguchi, Steve Grand, Yoshi Sakamoto, Chip Morningstar, Hironobu Sakaguchi, Mark Blank... E c'è Will Wright, che oltre al suo interesse per la modellazione di ecosistemi, ha anche svolto un fondamentale ruolo di evangelizzatore e visionario dell'interattività. In un recente simposio, a chi gli chiedeva qual è il gioco next-gen che preferisce, ha risposto *Brain Training*. A chi gli parlava di fisica ed esplosioni, rispondeva che gran parte dei videogiochi, se fossero film, sarebbero ristretti in uno spazio che va piuttosto tristemente da, diciamo, *Die Hard* a *Terminator*, e che c'è una moltitudine di generi ancora da scoprire, là fuori. Appunto, la storia del design è la storia dell'invisibile che diviene visibile.

> Tutti i designer hanno un elemento in comune: hanno individuato uno spazio che altri non avevano considerato, hanno scorto quello che era invisibile

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) lavora come game designer in Inghilterra. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI STEFANO GUALENI

THE ANARCHITECT

The bycicle diaries: Emporio celeste di conoscimenti benevoli

Non avessi trovato un titolo moderatamente più evocativo, questo nuovo episodio de 'i diari della bicicletta' sarebbe stato etichettato 'le migliori intenzioni'.

Come probabilmente ricorderete, questa rubrica è nata con l'obiettivo di offrire uno sguardo edonistico e confidenziale sul primo corso universitario per game-developer nella Comunità Europea. Tra le iniziali (e proverbialmente migliori) intenzioni per questo spazio spiccava l'aspirazione a potere contribuire alla promozione culturale del medium videoludico non solo come docente di design, ma anche proponendo una panoramica sul discorso ludologico in ambito accademico. Confesso, a tal proposito, di avere iniziato a singhiozzo l'articolo di questo bimestre volendo concludere l'argomento della precedente apparizione di questa rubrica, ovvero illustrando il destino didattico dei celebri "table-top concept" e della colorata valanga di conigli ad essi associata. Tuttavia, analogamente all'organizzazione del nuovo trimestre e le genuinamente entusiasmanti attività extra-accademiche sbocciate attorno al neonato dipartimento di International Game Design e Architecture, le riflessioni sui roditori ludologici dovranno trovare posto più avanti.

In un confortante caso di anisotropia degli intenti ho infatti deciso di introdurre un nuovo personaggio al già ricco e frammentario presepe di questa rubrica: un mio studente che, per semplicità e riservatezza, chiamerò E. Silenzioso ed introverso, E. è un olandese atipico. Si veste elegantemente, immagino con l'obiettivo di rimarcare un controllato distacco che, credetemi, non avrebbe alcun bisogno di enfasi. Indubbiamente più colto della marmaglia di programmatori, fumettisti e turnisti di notte dei MMORPG più in voga, E. ha deciso che le sessioni di testing per alcuni prodotti in uscita o il progetto per programmatori volto alla realizzazione di un ambizioso benchmark non facevano per lui; attività probabilmente troppo sociali. E. vuole scrivere, vuole diventare un ricercatore o un critico nel campo dei game studies.

A scadenza settimanale mi ha proposto le sue idee ed i suoi saggi, materiale spesso accurato e interessante, aspettandosi da parte mia una dialettica in grado di aiutarlo a sviluppare, a mettere in crisi o a collegare le sue intuizioni ad altri ambiti della cultura contemporanea. Il sodalizio tra me e questo studente ha continuato ad essere produttivo e soddisfacente fino ad un tardo pomeriggio di dicembre, quando E. si è presentato con un sorriso e sei pagine introduttive per quello che, dichiara mostrandomele, sarà il suo libro.

L'introduzione è scritta in un tono colloquiale che non rende certo più agevole la digestione della sua trattazione acerba e superficiale di temi vasti e controversi. Un parto frettoloso contraddistinto da una certa ansia definitoria sebbene (e non ci sarebbe nemmeno da ripeterlo) concepito con quelle ormai celebri 'migliori intenzioni'. Proprio loro. Non fraintendetemi: tutto ciò è perfettamente normale per un ragazzo di 22 anni al primo anno di università. Quello che è insolito ed interessante, invece, è il carteggio che è seguito ad alcuni miei commenti a riguardo quelle sei pagine. Forse goffamente, ho tentato di fare luce sulle debolezze strutturali della sua tematizzazione, collegandole ad alcuni ambiti della sua vita privata. Quelli che seguono sono frammenti delle nostre conversazioni.

> E. ha deciso che le sessioni di testing non facevano per lui. E. vuole scrivere, vuole diventare un ricercatore o un critico nel campo dei game studies

E. scrive: "Ehi, a proposito dei tuoi commenti sarò brevissimo: li ho trovati estremamente offensivi e fuori luogo. Se avessi voluto stimoli per la riflessione personale te li avrei chiesti. In caso contrario, quelli restano affari miei. Ma basta così, ho già detto più di quanto avrei dovuto [...] Come ultima cosa devo dirti che ho una pessima reputazione per quanto riguarda le discussioni, dal momento che spesso ne vengo talmente coinvolto da non riuscire controllarmi, risultando a volte ostile. Nel caso l'abbia fatto, ti offro le mie scuse più sincere".

Stefano scrive: "Caro E., ho molto apprezzato lo stile conciso ed efficace. Cercherò di essere all'altezza della tua lettera. Sono spiacente del fatto che tu abbia trovato le cose che ti ho detto offensive, tuttavia dovrai convenire che è piuttosto indicativo se commenti del genere possono offenderti. Ma questo non è il punto della tua lettera, quanto piuttosto se fossi autorizzato a rivolgerteli. [...] Dal momento che siamo in vena di confessioni, anche io ho qualcosa per te: ho una certa fama in famiglia per non essere capace di scindere il come e il cosa... Ahimé lo stesso vale anche con le persone. Pure io sono completamente onesto quando ti scrivo che non mi disturba il tuo essere a volte ostile o difficile: da quando mi hai chiesto se potevo dedicarti personalmente del tempo ho deciso di accettarti. E non solo come studente, ma come individuo. Ho accettato E., non la matricola numero XXXX. Con altri studenti come Johnny [il coder-rasta ndS], il team per il testing del simulatore di basket, i ragazzi del programma radiofonico del venerdì etc. abbiamo in qualche modo tratto beneficio dall'esserci aperti gli uni agli altri come persone. Ora, questa potrebbe non essere la migliore strategia da adottare con te in particolare. Lo capisco certamente e, di nuovo, mi scuso. La questione ora è: sei disposto ad accettarmi come un EDUCATORE invece di un INSEGNANTE, come io ho abbracciato il tuo essere un INDIVIDUO invece di uno STUDENTE? Se senti di non averne bisogno o trovi i miei metodi fuori luogo, dovrò conformarmi a trattarti come un normale studente del primo anno, confrontandoci su esercitazioni ed elementi del programma didattico nei modi e nei tempi previsti dallo schedule universitario. Nella speranza di non essere stato di nuovo inappropriato e che tu riesca a vedere le migliori intenzioni dietro al mio comportamento, ti auguro un buon fine settimana".

INFORMAZIONE DI SERVIZIO: Open-day IGAD, Sabato 10 Marzo 2007 dalle ore 10 presso la sede del dipartimento (Reduitlaan, 33 – Breda, NL). Se siete interessati al corso, accorrete.

Architetto e designer di giochi come *Tony Tough* e *Dangerous Heaven*, Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi) insegna presso l'università NHTV di Breda (Olanda)

DI MATTEO BONASSI

MARKET CHIEF

Non sottovalutate la potenza del PEGI

Nella recente diatriba intorno alla pubblicazione di *Rule of Rose* per PlayStation 2 in Italia, il ruolo fondamentale del PEGI è stato sottolineato più volte dagli esponenti dell'industria. Per chi ancora non lo conoscesse, è bene spendere poche righe per spigare cosa sia e quale sia la sua funzione: il PEGI, abbreviazione di Pan European Game Information, è il primo sistema di classificazione in base all'età e al contenuto utilizzato per il medium videoludico. In termini più pratici, consiste in una serie di simboli applicati sulla confezione di ogni prodotto. Più nel dettaglio, il sistema è costituito da cinque loghi che definiscono l'idoneità del gioco per classi d'età e sei immagini che ne descrivono il contenuto. Ogni publisher che decida di utilizzarlo aderisce e si attiene ad un codice di condotta con il quale si impegna a salvaguardare la coerenza della pubblicità rispetto alla classificazione del software.

Ma soprattutto, il sistema di classificazione PEGI è la dimostrazione di come il mercato dei videogiochi sia all'avanguardia rispetto ad altri settori dell'entertainment, non solo tecnologicamente. Quella videoludica è infatti l'unica industria che si sia adoperata per realizzare e applicare un sistema di autoregolamentazione curato direttamente dagli stessi editori, così da garantire una competenza e un approccio al tipo di prodotto assolutamente professionali, evitando di affidarsi, come avviene ad esempio per l'home video e il cinema, a strutture adibite alla censura.

Proprio il PEGI, se spiegato e comunicato adeguatamente, potrà essere lo strumento con cui l'industria riuscirà finalmente a sdoganare l'entertainment videoludico, evitando sia i sempre più frequenti attacchi ingiustificati da parte dei mass media, sia eventuali campagne inquisitorie ad opera dei governi (a questo proposito è recente la notizia relativa alla volontà di Franco Frattini, vicepresidente della Commissione Europa, di far approvare entro sei mesi un disegno di legge che miri a introdurre sanzioni più pesanti per i negozianti che vendono videogiochi dalle tematiche adulte ai minorenni, legge già in vigore in alcuni Paesi della UE, ma non in Italia). Allargare la cultura sul PEGI con un piano di comunicazione mirato che faccia comprendere cosa sia un videogioco e come avvicinarsi al suo acquisto sarà obiettivo di AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana), organismo che raggruppa la quasi totalità delle aziende produttrici di videogiochi, di software di intrattenimento e di hardware per la fruizione dei medesimi prodotti operanti in Italia.

Una prima risposta di AESVI all'attacco subito lo scorso ottobre dall'industria ad opera del settimanale 'Panorama' (il quale ha scatenato un vero e proprio vespaio in seno alla comunità di appassionati), si è concretizzata in una conferenza tenutasi presso la Galleria Caetani nel centro di Roma, intitolata 'Videogioco: conoscere per capire'. Conferenza svoltasi con la finalità di presentare i risultati della ricerca 'Cultura del Videogioco: Mondo Adulto e Mondo Giovanile a Confronto' (realizzata dall'istituto IARD), in cui è stato evidenziato il gap generazionale tra adulti e giovani, soprattutto per quanto riguarda l'approccio ai nuovi media, e a cui è immediatamente seguita una campagna stampa sull'utilizzo del PEGI che ha interessato per due giorni tre dei principali quotidiani italiani.

Ma l'informazione sui contenuti videoludici non potrà fare a meno di canali diversificati e di investimenti importanti, soprattutto in un mercato ancora poco maturo come quello italiano. Spot al cinema ed in televisione, magari in partnership con i publisher per sfruttare la riconoscibilità dei franchise più venduti, saranno indispensabili per raggiungere un pubblico di massa e soprattutto le famiglie. Non potranno neppure essere tralasciati mezzi come stampa (specializzata e non) e internet, per raggiungere, magari con un registro diverso e più adeguato, chi già conosce o è appassionato di videogiochi. Un ruolo fondamentale avrà inoltre la comunicazione presso i punti vendita e tutti i canali distributivi (Grande Distribuzione, Grande Distribuzione Organizzata ed Elettronica di Consumo).

Sebbene AESVI al momento non abbia ancora pensato ad un progetto coordinato e strutturato per sensibilizzare i consumatori all'interno dei negozi, alcune delle principali catene, specializzate e non, si sono mosse in tal senso per tutelare i propri clienti. Solo per citare alcuni esempi, la catena specializzata GameStop ha applicato una sorta di autoregolamentazione sulla vendita di videogiochi dedicati ad un pubblico adulto, nello specifico esplicitando il divieto ai minori di 18 anni di acquistare il già citato titolo Sony *Rule of Rose*. Nel 2007, in linea con la capogruppo statunitense, la catena inizierà ad utilizzare una serie di materiali POS dedicati al supporto del consumatore, come bollini sulle confezioni e informazioni ad hoc sul volantino. Presso le catene Media World e Saturn è già partita una campagna di affissioni dove viene spiegato nel dettaglio l'utilizzo del PEGI. I rivenditori indipendenti, dal canto loro, mettono la propria professionalità al servizio del cliente assicurandogli un acquisto più consapevole e mirato a una progressiva fidelizzazione, soprattutto quando si tratta di genitori alle prese con i regali per i propri figli. Proprio in quest'ottica andrebbero attentamente valutati i risvolti di una legge volta a porre dei divieti sull'acquisto dei videogiochi, cercando di capire se risulterebbe efficace nell'intento di tutelare il consumatore, oppure provocherebbe unicamente un danno economico al mercato. Responsabilità di AESVI sarà quella di instaurare anche un forte rapporto di collaborazione con gli enti governativi, in modo da evitare che, a livello nazionale, organi di authority non intervengano sul problema senza le adeguate competenze.

> «Il PEGI è la dimostrazione di come il mercato dei videogiochi sia all'avanguardia rispetto ad altri settori dell'entertainment»

Matteo Bonassi è il direttore di TIM (Trade Interactive Multimedia), il principale organo d'informazione per il trade nel mercato videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

DVD con i migliori DEMO GIOCABILI!

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

ANNO VI N. 65 - FEBBRAIO 2007 - € 8,99

PROVATI IN ANTEPRIMA: VIRTUA TENNIS 3, DEF JAM ICON, NBA STREET HOMECOURT, OVERLORD, FATAL INERTIA, UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007, BATTLESTATIONS MIDWAY... E TANTI ALTRI!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

CRACKDOWN

Un poliziotto superpiù a caccia di Grand Theft Auto!

OBLIVION SI ESPANDE!

Esclusivo! Dai mari di Cyrodiil emergono le Shivering Isles!

www.ufficialexbox.it

CRACKDOWN - THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES - VIRTUA TENNIS 3 - OVERLORD - DEF JAM ICON - BATTLESTATIONS MIDWAY

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 1 FEBBRAIO

Preview

Il futuro del divertimento elettronico

I più attesi

Virtua Fighter 5

La prima, incompleta, build del beat'em up Sega giunta in redazione è sufficiente a riportare sugli scudi un genere ludico ingiustamente sottovalutato negli ultimi anni
360, PS3, SEGA

Mass Effect

Troppo tempo è passato dall'ultimo titolo di BioWare e i ricordi delle ore trascorse su *KOTOR* e *Baldur's Gate* non fanno che aumentare le aspettative per quest'avventura sci-fi
360, MICROSOFT

Stranglehold

Recentemente mostrato alla stampa durante una presentazione di Midway in quel di Las Vegas, lo sparatutto 'diretto' da John Woo sembra mantenere le proprie promesse
360, PS3, MIDWAY

Orizzonti paralleli

Occidente e Oriente sono su due pianeti diversi

No More Heroes è il nuovo progetto free-roaming per Wii realizzato da un'esuberante Grasshopper Manufacture. Ma riuscirà là dove un titolo stilisticamente vicino come *Red Steel* di Ubisoft ha fallito?

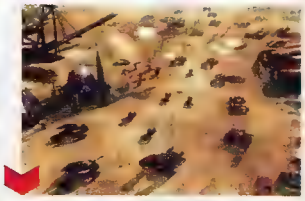
Quando le ore si fanno piccole, si spengono le console e tutti i discorsi vertono su ipotesi e speculazioni, capita spesso di porsi domande come queste: cosa succederebbe se Capcom si cimentasse con un gioco uguale a *GTA*. Cosa succederebbe se EA copiasse pedissequamente un blockbuster di Nintendo? Cosa succederebbe se sviluppatori occidentali e orientali abbracciassero davvero le reciproche culture piuttosto che pescare dal mucchio i soliti due o tre titoli con cui infarcire le loro conversazioni delle ore piccole, quando si spengono le console e tutti i discorsi vertono su ipotesi e speculazioni?

Naturalmente ogni sviluppatore (o almeno molti di loro) è appassionatamente onnivoro quando si tratta dei propri gusti personali, ma è impossibile negare che le decisioni prese da uno studio o da un publisher permettano nella grande maggioranza dei casi di indovinare all'istante la provenienza di un gioco. E anche se nessuno ambisce ad una cultura ludica globale omogenea e appiattita, è altrettanto vero che una comunità di sviluppatori che non guardi mai al di là dei propri confini rischia di lasciarsi scappare idee, tecniche e approcci stilistici che potrebbero arricchire le proprie creazioni.

Eppure è possibile riscontrare qualche segnale di cambiamento. Un paio dei suddetti 'cosa succederebbe' stanno infatti per diventare realtà: il prossimo episodio della serie *The Sims* di EA (p.038) verrà sviluppato dalla filiale giapponese del colosso americano su Wii e il suo aspetto pare pesantemente influenzato da *Animal Crossing*. E Capcom, non contenta di aver pubblicato la serie di *Grand Theft Auto* in Giappone, si sta lanciando in un progetto free-roaming per PlayStation2 a tema criminale (p.038), anche se in questo caso è il giocatore a vestire i panni delle forze dell'ordine. Ma EA e Capcom non sono sole in quest'opera di contaminazione fra Oriente e Occidente. Suda 51, boss di Grasshopper Manufacture, cita Rockstar come la propria fonte d'ispirazione primaria per il nuovo *No More Heroes* per Wii (p.070), mentre Buena Vista, il ramo Disney responsabile delle produzioni videoludiche, impiega personale nipponico per realizzare *Spectrobes*, un gioco in stile *Pokémon* da indirizzare all'utenza DS americana.

Il fatto che solo tre dei titoli presenti in questo numero siano degni di menzione quando si parla di influenze culturali fra diversi territori è abbastanza significativo. Mentre alcuni generi non faticano a superare i confini delle proprie nazioni d'origine (i giochi di calcio, di werstling, racing, gli MMO e le simulazioni), molti altri sembrano incapaci di sbarazzarsi di vecchie divisioni territoriali (l'Oriente mantiene salda la propria presa su puzzle 2D, picchiaduro 3D, shoot'em up e survival horror, mentre a Occidente dominano FPS, RTS e God game). Eppure sognare non costa nulla. Cosa accadrebbe se Capcom realizzasse un RTS? E se EA copiasse pedissequamente un blockbuster di Treasure?

32 **DIRT: Colin McRae Off-Road**
360, PC, PS3



34 **Command & Conquer 3**
360, PC

36 **Virtua Tennis 3**
360, PC, PS3, PSP

38 **Boku To Sim No Machi**
WII

38 **Shinjuku No Okami**
PS2

SISTEMA: **360, PC, PS3**
PRODUTTORE: **CODEMASTERS**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA**

DIRT: Colin McRae Off-Road

Il motore Neon fa luce su un mondo che pare ridefinire i canoni del realismo del genere racing

Perennemente intenzionato a distanziarsi dalla concorrenza, il nuovo *Colin* non avrà alcun photo mode per catturare la spettacolarità dell'azione. Un peccato, considerata la bellezza di scenari come quello di Hokkaido

Il momento che precede l'inizio di una gara lanciata con più concorrenti serve a rifinire le IA con lo scopo di mantenere il realismo donando individualità ai piloti. Diverse vetture osservate nella demo eseguono inattese deviazioni dalla traiettoria ideale

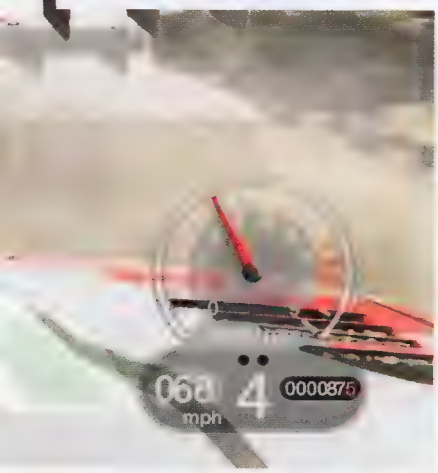
Sebbene gli anni che lo vedevano trionfatore del mondiale rally siano ormai un ricordo lontano, Colin McRae è ancora in grado di dare spettacolo al volante di una quattroruote, per la gioia dei suoi, tuttora innumerevoli, fan. Agli X-Games dello scorso anno, McRae si è fiondato all'interno dello stadio Home Depot Center con mezzo secondo di vantaggio sul proprio avversario, il pilota americano Travis Pastrana, ma una curva troppo azzardata nei pressi dell'ultimo salto l'ha portato al ribaltamento. Nessun problema. Dopo una rotazione di 360 gradi, la macchina è tornata sulle proprie zampe gommate, pronta per imboccare il rettilineo finale fra il tripudio del pubblico presente, tagliando il traguardo con soli 53 centesimi di distacco dall'altro concorrente. Una manovra spettacolare, ma McRae si è affrettato ad attribuire tutto il merito alla vera protagonista di quella situazione: la fisica. "A quel punto non sei altro che un passeggero", ha dichiarato ridendo.

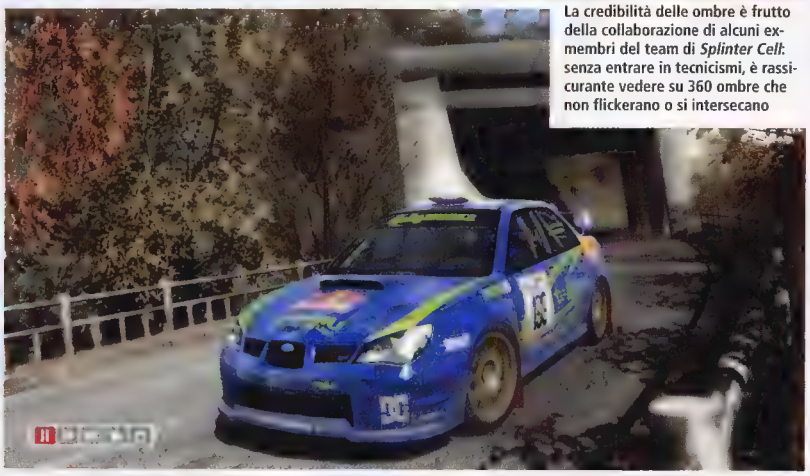
Se lo scozzese ha dovuto cedere il passo ai propri avversari nel corso degli X-Games, il suo alter ego virtuale sembra destinato a miglior fortuna. Mentre *MotorStorm* solletica gli appetiti dell'utenza USA, né la licenza WRC né quella RalliSport sembrano pronte ad approfittare di una situazione che vede il genere rally privo di un suo rappresentante next gen. Come se ciò non bastasse, *Sega Rally Revo*, titolo d'esordio per il nuovo studio inglese di Sega specializzato in racing game, è scomparso nelle nebbie dopo una fugace apparizione all'ultimo E3. *DIRT* sembra così avere tutte le carte a proprio favore: il curriculum di una serie dall'eccellente qualità, l'uscita in una primavera che si preannuncia più calda che mai a livello videoludico, sufficiente appeal commerciale per sfondare finalmente negli Stati Uniti (grazie all'accordo stretto proprio con Travis Pastrana, stella del motocross recentemente approdata al campionato Rally America), e il motore Neon che dovrebbe garantire tecnologia sufficiente per il passaggio indolore alla nuova generazione. La fisica, d'altro canto, è un fattore fondamentale per il rally virtuale come lo è per quello reale: lo dimostra anche la 'capriola' di cui è stato protagonista McRae a Carson (California).

Una delle priorità del team di Codemasters è stata l'azzeramento degli incidenti precalcolati, fatti di zone deformabili già definite. Nella demo tecnica approntata dagli sviluppatori negli iper-custoditi uffici di Royal Leamington Spa, a un paio d'ore di treno da Londra, una delle macchine del gioco può essere lapidata con una serie di oggetti da una direzione e con una forza definite dall'utente. A seconda della forma e della velocità, ogni oggetto è in grado di lasciare una firma peculiare sulla carrozzeria dell'auto: colpita su entrambi i lati, questa si accartoccia vieppiù, mentre le ruote di deformano ad ogni urto, riducendo così la percentuale di gomma aderente all'asfalto e abbassando il grip della vettura.

In una seconda dimostrazione è la macchina a fare da proiettile, mentre gli shader del terreno e le rocce poligonali di un tracciato ancora in sviluppo sono il bersaglio. Un volo verticale del mezzo fa sì che la forza di gravità si sfoghi quasi interamente sulle componenti dell'auto, sparando al contempo erba e detriti in aria. Una caduta con momento laterale può invece portare al ribaltamento o al semplice scivolamento della macchina sulla superficie. Con ogni probabilità, una volta

Gli sparuti arbusti a bordo pista sembrano un ricordo della vecchia generazione: la flora di *DIRT* è più organica, col team che ha aperto alcuni spiragli nel fogliame per creare suggestivi passaggi di luce





La credibilità delle ombre è frutto della collaborazione di alcuni ex-membri del team di *Splinter Cell*: senza entrare in tecnicismi, è rassicurante vedere su 360 ombre che non flickerano o si intersecano

Need for Speed?

Per quanto l'argomento sia diventando ormai stantio, viene quasi naturale chiedere al team di *DIRT* se il gioco girerà a 60fps. La risposta? La stessa che diventerà probabilmente la norma per la stragrande maggioranza dei giochi nei prossimi mesi: no, andrà a 30. Due gruppi hanno testato due diversi prototipi, funzionanti a 30 e 60fps, concludendo che l'integrazione di effetti di post-processing sia sufficiente a mantenere la sensazione di velocità anche in quella a 30, con il sistema di controllo sufficientemente reattivo. Vale la pena ricordare che furono in molti a storcere il naso nell'apprendere che *PGR3* girava a 30fps, ma in pochissimi hanno disapprovato il risultato finale.

ammirato il primo risultato di queste infinite permutazioni, molti giocatori cominceranno a sopprimere il desiderio istintivo di resettarsi in pista appena perdono il controllo.

È come se *DIRT* volesse mettere da parte foto e videorealismo per proporre il 'vero' realismo. Il realismo reale, per parafrasare K. E sebbene sia vero che un mondo virtuale basato su leggi fisiche ed effetti visivi accurati non sia necessariamente *realistico*, in un genere dove le uniche frizioni sono quelle fra pneumatici ed asfalto e gli unici dialoghi sono le smozzicate indicazioni del copilota, realistico lo è senz'altro. Il team assicura di aver incluso tutte le 156 curve (e relativi panorami) dell'epica Pike's Peak, con ogni pista su licenza il risultato tanto di una lodevole pedanteria geografica quanto di feticismo HDR. Le barriere si piegano, deformano e alla fine si sganciano dai loro supporti, nastri e bandiere a bordo pista cavalcano gli spostamenti d'aria e un pubblico interamente tridimensionale applaude il passaggio dei propri beniamini, con reazioni differenti a seconda delle nazionalità dei piloti.

Le barriere si piegano e si sganciano dai loro supporti, mentre un pubblico interamente tridimensionale applaude il passaggio dei propri beniamini

Grazie alla collaborazione di ex-componenti del team di *Burnout* e *Black*, anche il comparto sonoro appare eccellente, persino superiore alle già intricate sinfonie in 5.1 di *TOCA Race Driver* e dell'ultimo *Colin*. Delusi dal sottosfruttamento delle capacità surround di *Need For Speed: Most Wanted*, i tecnici di Codemasters hanno letteralmente saturato ogni traccia: ogni motore potrà contare su 30MB di sonoro campionato, l'audio a bordo pista verrà originato da ogni singolo oggetto a cui è assegnato e un incidente scatenerà un analogo coro di rumori imprevedibili prodotti dalle singole parti della propria auto.

Un simile dispiego di forze in ambito tecnologico (la piattaforma di riferimento è 360, con PC e PS3 a seguire) non ha comunque impedito ai designer britannici di pensare in grande. In fondo, se McRae stesso ha allargato con successo i propri orizzonti corsistici (partecipando a eventi diversi come la Parigi-Dakar o la 24 Ore di Le Mans) sarebbe stato ingenuo pensare che il suo tie-in non potesse fare altrettanto. Oltre a prevedibili campionati internazionali e corse a tempo, il nuovo *Colin* introduce una serie di gare di Rally Cross con più auto pronte a darsi battaglia su tracciati polverosi. A differenza di *MotorStorm*, tutto avviene entro precisi confini di credibilità dettati dall'eredità della serie, con l'IA che non risulta mai irrealisticamente aggressiva e il comportamento delle macchine scevro da qualsiasi accenno arcade.

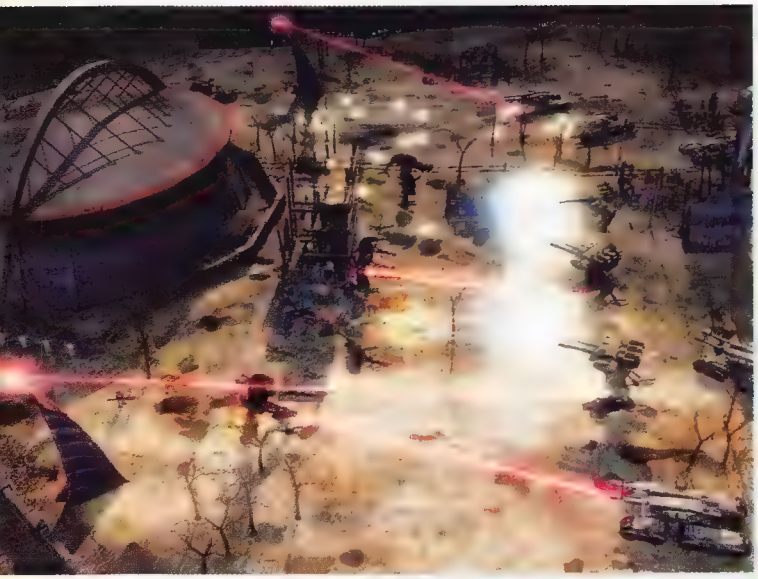
La pericolosità della direzione perseguita da Codemasters è ovvia: magari attratto dalle meraviglie del motore Neon, un casual gamer che dovesse salire a bordo di una Peugeot 206 per prodursi in derapate di potenza non proverà quella scarica adrenalinica che una simile presentazione lascerebbe intendere. Sebbene intenzionato ad attirare lo stesso pubblico che ha seguito le performance del pilota scozzese agli X-Games, *DIRT* è pur sempre un *Colin*: la sua peculiarità sta nell'affascinante rapporto fra causa ed effetto, fra input e reazione, fra il mondo della natura e le più brutali macchine da corsa. Chi vorrà rimanere entro questi confini (magari deformandoli saltuariamente) troverà un mondo ricco di opportunità emergenti. Tutti coloro che cercheranno di abbatterli, invece, potrebbero scoprire un titolo parecchio lontano dalle loro aspettative.

Le ambientazioni diventano più ricche e i mondi si espandono: la linea dell'orizzonte di *DIRT* rappresenta un nuovo paradigma, con un'inedita similitudine fra la definizione degli elementi in primo piano e quelli in lontananza

SISTEMA: **360, PC**
PRODUTTORE: **EA**
SVILUPPATORE: **EA LA**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **FINE MARZO**

Command and Conquer 3: Tiberium Wars

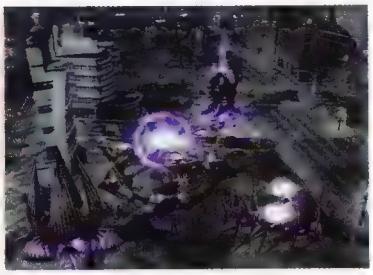
Ciò che resta di Westwood Studios prova a ricreare i suoi giorni di gloria



Se mosso con sufficiente velocità, un team di ingegneri può prendere possesso di un mezzo nemico catturato in combattimento, utilizzando così contro l'avversario la tecnologia sviluppata dalla sua fazione

Effetti particellari come questo mostrano quanto siano visivamente migliorati gli scontri a fuoco. Anche le ambientazioni, pronte a crollare sotto i colpi nemici, meritano un plauso

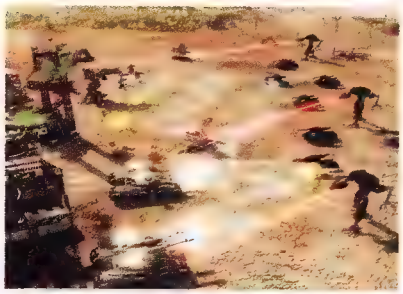
Command and Conquer 3: Tiberium Wars non ridefinirà il genere degli RTS come *Company of Heroes*, né propone quel genere di evoluzione esponenziale che la serie di *Total War* riesce ad offrire ad ogni iterazione. Ma ciò che fa gli riesce molto bene: è uno strategico tradizionale rivolto a chi non s'aspetta altro, in grado di introdurre miglioramenti pur rimanendo fedele al proprio materiale di riferimento. E sebbene sia facile peccare di parzialità nel giudicare un franchise così radicato, etichettando ogni episodio come un pigro 'more of the same', farlo significherebbe trascurare il peso che l'entusiastica fanbase della serie ha nello sviluppo di ogni nuovo *C&C*. È sufficiente visitare il forum ufficiale per accorgersi di quanto siano alte le aspettative per *Tiberium Wars*, con un thread che da solo ha ammassato oltre 650.000 visite. Con una simile pressione non è difficile capire perché EA LA non voglia allontanarsi troppo dal sentiero tracciato dai precedenti episodi.



Questa base mostra il design concepito per la terza fazione. Tutto sembrerebbe portare a credere che si tratti di alieni

Conservare l'intreccio storico della serie è un altro fattore di importanza primaria e a cui gli appassionati sembrano tenere fortemente. *Tiberium Wars* è ambientato in un apocalittico anno 2047, devastato dalla guerra fra due fazioni (la Global Defense Initiative e la fratellanza dei Nod) per il controllo del Tiberium, una sostanza paragonabile alla Spezia di *Dune II* per via dei suoi effetti positivi e negativi su chi la utilizza. Il Tiberium è infatti incredibilmente tossico, ma costituisce altresì una risorsa preziosa che il giocatore dovrà raccogliere per generare soldi ed energia. Nel corso del gioco in singleplayer entra in scena una terza fazione, la cui tecnologia estremamente avanzata sembrerebbe suggerire un'origine aliena (ma resta da vedere se questo sia vero o meno). Il resto è piuttosto semplice: le varie fazioni si danno battaglia finché una di loro non emerge vincitrice.

Graficamente *Command And Conquer 3* sembra sfruttare al meglio il potenziale dei più aggiornati PC hi-end, anche se è impossibile non chiedersi come girerà su quella che Electronic Arts ritiene la configurazione minima consigiata (un processore da 1,8GHz e 512Mb di RAM). Il terreno è ora meticolosamente dettagliato e rimpiazza le texture piatte che caratterizzavano le iterazioni precedenti. Anche veicoli ed edifici sono indubbiamente migliorati, sebbene le brevi animazioni scriptate che li caratterizzano appaiano come uno strascico di quelle dei vecchi *C&C*. Ma ciò che colpisce di più è l'esplosione di colori e luci durante i combattimenti, con le sfavillanti traiettorie di missili e laser che ricordano lo stile apprezzato in produzioni più atipiche quali *Defcon* o *Neon Wars*. Il tutto governato da un'interfaccia semplice e versatile che dovrebbe riscuotere i consensi di veterani e neofiti della serie.



Il tossico Tiberium si manifesta sotto forma di cristalli verdi. Oltre a governare gli aspetti di gestione risorse di *Command and Conquer 3*, il Tiberium è per certi versi in grado di regolare in maniera casuale il ritmo della partita, costringendo il giocatore a meditare con attenzione in quale direzione avventurarsi

all'attacco: difficile che la tendenza cambi con *Tiberium Wars*, ma il cammino che precede il combattimento contribuisce comunque a generare tensione. Creare e scegliere un'unità sono operazioni che diventano immediate dopo pochi minuti, un segno tangibile dell'enorme influenza del primo *Command and Conquer* sulla creazione dei sistemi di controllo di tutti gli RTS successivi. Ora anche gli edifici propongono funzionalità interattive e possono essere sfruttati per la protezione di unità o trasformati in basi da cui lanciare attacchi.

Nelle intenzioni di EA LA, le partite in multiplayer dovrebbero raggiungere il proprio epilogo nel più breve tempo possibile, idealmente in un periodo che va dai 15 ai 20 minuti di gioco. **Jim Vassella**, associate producer di *Tiberium Wars*, sostiene che tale rapidità sia stata una priorità per il team: "È progettato così affinché possiate fare una partita intera durante la pausa pranzo. O appena prima di andare a letto". Nonostante questa scelta, tutti gli elementi per garantire eventuali maratone ludiche sembrano essere comunque al proprio posto: non c'è ragione perché non si possa andare avanti a costruire e costruire finché una delle fazioni non alzi bandiera bianca o finché le forze nemiche non si facciano largo nelle vostre difese. Ma è innegabile che con la crescente complessità tattica dell'RTS medio (e con la durata delle battaglie che aumenta di conseguenza) questa sorta di ibrido arcade/strategico sembri custodire un notevole appeal. Lo stesso ritmo forsennato fa da padrone anche nella campagna single-player, e padroneggiare la navigazione del mondo apocalittico partorito dai designer americani sarà un requisito fondamentale per chi vorrà uscire vincente dal conflitto.

In EA LA sono anche determinati a sfruttare al meglio il supporto per Vista e Live, tanto da promettere che questo RTS verrà presentato "come uno sport" con l'ambizione di supportare telecronache in tempo reale e un campionato online. Per quanto concerne la versione 360, gli sviluppatori sostengono che il sistema di controllo non avrà nulla da invidiare a quello basato su mouse e tastiera in termini di intuitività, un'affermazione che solo il codice review potrà confermare.

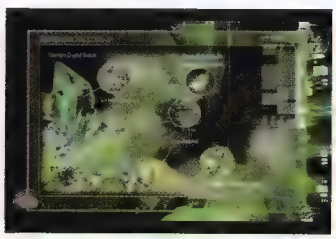
Considerando ogni aspetto di *Tiberium Wars* è facile comprendere il suo appeal per la vecchia scuola di giocatori, garantito da un comparto grafico next-gen e da meccaniche più che familiari. Caratteristiche che non vanno lette negativamente: del resto l'esoscheletro della serie è più che collaudato, e il successo di quest'ultimo episodio non dipenderà certo da chi è in cerca di esperienze ludiche innovative. *Command and Conquer 3* non è una rivoluzione, ma in fondo, a chi interessa?

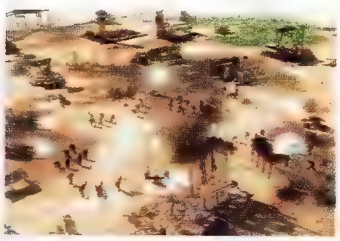
Il gioco è ambientato in un 2047 devastato dalla guerra fra due fazioni per il controllo del Tiberium, una sostanza paragonabile alla Spezia di Dune II

Il bilanciamento del gameplay rimane sostanzialmente identico a quello visto in passato: la GDI è ancora una volta la fazione più strutturata e in grado di portare attacchi possenti in virtù del proprio apparato industriale militare, mentre la fratellanza dei Nod mantiene le caratteristiche da entità terroristica, il cui modus operandi si basa su rapide, ma letali operazioni hit-and-run. La terza fazione 'aliena' si pone a metà fra le altre due forze in gioco: pur in possesso di un know-how tecnologico in grado di rivaleggiare quello della GDI, la natura di visitatori di questo pianeta sembrerebbe comunque porre gli alieni in una posizione di svantaggio. Posizione in cui è sempre parso trovarsi chi privilegia la difesa

Studio 60

Le cut-scene in CG sono piacevolmente inframmezzate da spezzoni di filmati reali. Per quanto la loro presenza possa sembrare grossolana e fuori luogo, l'effetto nostalgia è potente, senza contare che permette di eludere il bisogno di sincronizzare il labiale di modelli digitali con file sonori malamente recitati. Osservare gli attori reali impiegati in queste sequenza rimanda a 15 anni, quando sembrava che il gioco su LaserDisc fosse il futuro. Sarà interessante scoprire se l'integrazione di questo genere di filmati possa fare un inaspettato ritorno, ora che la differenza con le sequenze prodotte in-game si va sempre più riducendo. In *Tiberium Wars* sembra che le scene in CG vengano utilizzate nei casi in cui una presa diretta avrebbe generato problemi di budget (per esempio per l'impiego di effetti speciali), ma il mix delle due tecniche appare abbastanza convincente da non disturbare l'esperienza di gioco.



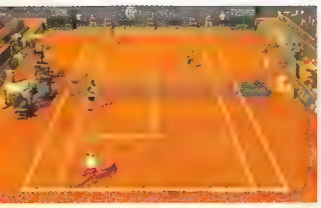


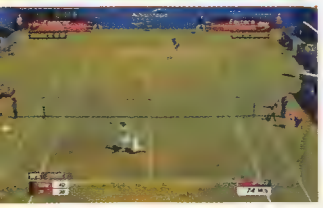
Il Tiberium rimane il fulcro dell'universo di *Command and Conquer*. È un tentativo riuscito di ristabilire alcuni concetti da cui molti seguiti ed espansioni hanno intenzionalmente deciso di allontanarsi

SISTEMA: **360, PC, PS3, PSP**
PRODUTTORE: **SEGA**
SVILUPPATORE: **SEGA AM3 (PS3), SUMO DIGITAL (360, PC, PSP)**
ORIGINE: **GIAPPONE/INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **MARZO**

Virtua Tennis 3

Sega accoglie a braccia aperte il sistema di controllo motion-sensitive creato da Sony





Sebbene il codice PlayStation 3 sia in una fase di sviluppo più avanzata, la versione 360 dovrebbe apparire sostanzialmente identica a quella destinata alla controparte Sony

La serie di *Virtua Tennis* è una di quelle sportive di maggior successo negli ultimi anni, in virtù di un gameplay pulito e di una personalità sbarazzina e accattivante. Dopo aver abbandonato Dreamcast, il franchise si è arricchito, senza però perdere sui formati di nuova generazione le caratteristiche base che hanno conquistato il pubblico in passato. Per questo terzo episodio Sega ha deciso di confinare l'innovazione più consistente del gioco su PlayStation 3, utilizzando le capacità motion-sensitive di Sixaxis non per trasformare il controller in una racchetta virtuale, come nell'analoga rappresentazione di *Wii Sports*, ma per reinterpretare in toto un sistema di controllo immutato ormai da decenni.

Attivando il tilt control, *Virtua Tennis 3* cambia completamente veste, assomigliando a un puzzle-action game della guisa di *Super Monkey Ball* più che a uno sportivo, con l'utente impegnato a indirizzare la palla nell'angolo opposto del campo ruotando il pad in quella direzione. La soluzione si rivela inizialmente un disastro, ma con un po' di pratica appare sostanzialmente utilizzabile. Ciò nonostante è innegabile che questo sistema mal si adatti alle abitudini ludiche di chi è cresciuto insieme alla serie di *Virtua Tennis*, col risultato che più ci si abitua allo stravagante uso di Sixaxis, più sembra difficile comprendere il funzionamento di questo metodo di controllo alternativo.

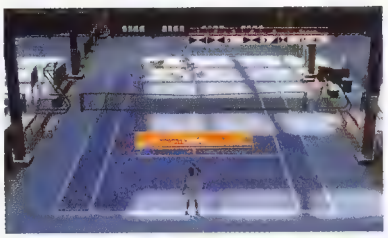
Muoversi richiede di accennare uno spostamento del controller, manovra che teoricamente dovrebbe sottostare anche a qualsiasi colpo. Ma centrare la palla significa sopprimere gli istinti ludici innati nel giocare: un attimo d'esitazione e non si riuscirà mai ad eseguire il tiro che si desidera, caratteristica che, almeno in linea teorica, dovrebbe mettere sullo stesso piano di gioco veterani della serie e casual gamer. Ma nella pratica il meccanismo appare fallato, con i tennisti che troppo spesso si tuffano goffamente verso la palla anziché spostarsi normalmente verso di essa. Solo una prova prolungata (su una versione più stabile) dovrebbe permettere di valutare l'eventuale riuscita dell'esperimento.

Le altre novità di questa terza iterazione sono assai più convenzionali, con gli stadi delle versioni 360, PS3 e PC rinnovati e in grado di offrire uno scenario gradevole fatto di tinte luminose e piacevoli accostamenti cromatici. Non altrettanto convincenti i volti dei giocatori, il cui sguardo perso nel vuoto li rende più simili a rappresentazioni in cera dei veri tennisti che agli sportivi stessi. Ma al di là del reparto audiovisivo, vale la pena sottolineare l'implementazione della nuova Tennis Academy nella modalità World Tour, oltre all'aggiunta di una piacevole gamma di minigiochi tremendamente originali.

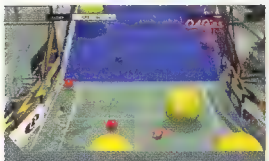
Ancora riluttanti (o incapaci) a compiere quell'ultimo passo verso un totale realismo, i campi di *Virtua Tennis 3* perdono credibilità sul fronte umano, con tennisti in grado, per esempio, di passare attraverso i giudici di linea

La Tennis Academy funziona un po' come i minigiochi di allenamento nelle precedenti edizioni, con i risultati positivi che migliorano le prestazioni del proprio avatar. Ma la profondità dell'opzione si concretizza in tre gradi di difficoltà con una serie di compiti diversi per ciascuno (del tipo 'Esegui tre rovesci', 'Servi quattro pallonetti', 'Schiaccia cinque volèe') da portare a termine contro un avversario controllato dalla IA. Non solo. Durante la carriera nella modalità World Tour potrà accadere che qualche professionista spedisca un'e-mail suggerendo incontri di allenamento fra un torneo e il successivo.

Il codice rilasciato in anteprima da Sega rivela però una novità poco gradita: una certa inesattezza nella traiettoria della palla quando la serie non ha mai avuto particolari problemi in questo senso. La speranza è che si tratti di un difetto provvisorio (una speranza alimentata dalla sua assenza persino in *Virtua Tennis World Tour* per PSP), dato che il corretto posizionamento di ogni colpo è quanto mai fondamentale, specie negli esilaranti minigiochi.



La creatività di Sega esplode in minigiochi che reinterpretano tattiche e ambientazioni tennistiche. Come nel recente *Top Spin 2*, il ruolo dei motori fisici avanzati è fondamentale



Crocodile Dundee

I minigame a quatto giocatori di *Virtua Tennis 3* sembrano custodire un potenziale ludico eccellente. Sebbene prove come quelle ispirate al bowling siano già state viste, le nuove idee multiplayer garantiscono una tale dose di coinvolgimento da far passare quasi in secondo piano i match tradizionali. Uno degli esempi più azzeccati vede il giocatore evitare delle palle giganti nel tentativo di raccogliere della frutta, mentre il sistema fisico messo a punto da Sega fa rimbalzare degli improbabili ananas con grazia ipnotica. Minigioco che non raggiunge comunque la follia di quelli presenti nella modalità World Tour, uno dei quali vede l'utente impegnato a difendere dei pezzi di carne dall'assalto di tre affamati coccodrilli, allontanandoli dal bottino con ben piazzate volèe.

In edicola dal 6 febbraio

SISTEMA: **PS2**
PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **Y'SK**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **2007**

Shinjuku no Okami

Niente lupi stavolta, ma solo un thriller poliziesco caratterizzato da uno stile peculiare

La scelta di uno stile grafico fumettoso presenta un ulteriore paradosso estetico nella precisione con cui sono stati riprodotti i grattacieli di Shinjuku che fanno da sfondo all'azione

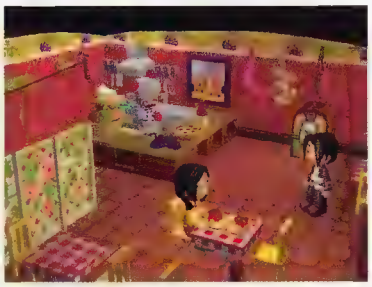
La battaglia fra Capcom e la Computer Entertainment Rating Organization (l'ente incaricato di decidere a quale pubblico possa essere venduto ogni videogioco in Giappone) non sembra conoscere soste: dopo aver criticato la scelta della casa di Osaka di distribuire a Oriente la serie di *GTA*, con conseguente clamore sui mass media nipponici, la CERO si è vendicata imponendo tagli e un bollino Z (che consiglia la vendita del prodotto solo ai maggiori di 18 anni) alla versione domestica di *Dead Rising*. Raggiungere un equilibrio perfetto fra una violenta evasione dalla realtà e il consenso sociale è sempre un'impresa, soprattutto quando ai due estremi della fune ci sono da una parte i giocatori e dall'altra le persone incaricate di proteggere le fasce 'più vulnerabili' della comunità. *Shinjuku no Okami* prova ora a soddisfare tutti, offrendo una dose di violenza mitigata da numerosi fattori che non dovrebbero indispettire la CERO.

La prima concessione è rappresentata dall'utilizzo del cel-shading: i vari personaggi del gioco sono ammantati da un look cartoonesco che dovrebbe allontanare dal titolo qualsiasi nozione di realismo, pur permettendo di integrare scene violente impossibili da riprodurre con un look fotorealistico. Capcom ha quindi saggiamente scelto di affidare questa missione a Y'sk, sviluppatore già esperto nell'utilizzo di questa tecnica (e conosciuto in Giappone) per la propria serie *Kenka Bancho*. E poi c'è la trama (un classico thriller poliziesco camuffato da avventura free roaming), decisamente all'acqua di rose se paragonata a parecchio del materiale nei negozi al giorno d'oggi. Scegliendo di avere un detective trentasettenne al centro della storia, Capcom ha voluto evitare di mischiare pericolosamente criminalità e personaggi giovanili, spesso di età indefinibile. *Shinjuku no Okami* accantona anche le armi da fuoco in favore di combattimenti a mani nude, ponendo una notevole enfasi sull'interrogatorio dei sospettati.

Sebbene venga spontaneo affiancare *Yakuza* al titolo Capcom, quest'ultimo promette una maggiore dose di azione e uno stile in grado di donargli un'identità peculiare. Inoltre, per una volta, sarà rinfrescante poter difendere la legge anziché infrangerla: una vera novità per il genere.

Per quanto *Shinjuku no Okami* appaia in parte come un compromesso fra esigenze radicalmente diverse, concettualmente potrebbe rivelarsi un titolo da tenere d'occhio, vista anche la non copiosa disponibilità di giochi PS2 nei mesi a venire. Con buona pace della CERO.

SISTEMA: **WII**
PRODUTTORE: **ELECTRONIC ARTS**
SVILUPPATORE: **EA JAPAN**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **2007**



Boku To Sim No Machi

I Sims prendono l'aereo e si preparano per un lungo viaggio. Destinazione: Giappone

Razziare il frigo è un'operazione nota a chiunque abbia passato un po' di tempo su *The Sims*. Difficile però che i Sims superdeformed possano soffrire la fame in questa versione mielosa del gioco

Electronic Arts ha sempre faticato parecchio a farsi largo in Giappone: anche il breve matrimonio con Square ha avuto un epilogo amaro quando le differenze culturali fra le due società sono apparse assolutamente inconciliabili. Il prossimo passo con cui il colosso americano intende penetrare nel mercato orientale si basa su una versione pesantemente localizzata di *The Sims*. EA ha utilizzato designer e grafici del proprio studio giapponese per adattare il gioco ai giusti locali, nella speranza di creare un franchise che possa rivaleggiare coi molteplici prodotti simili già presenti nei negozi di Tokyo e dintorni.

Boku To Sim No Machi segue infatti gli stilemi di un genere di cui *Animal Crossing* è il più riverito esponente, con personaggi sproporzionati e dal look fumettoso all'interno di un mondo altrettanto sproporzionato e saturo di colori. A dirla tutta, non è facile capire in che modo (e se) questa incarnazione di *The Sims* differisca dal mondo virtuale made in Nintendo, ma è probabile che il titolo EA offra tutte le caratteristiche di customizzazione drag-and-drop che hanno sempre caratterizzato la serie. A parte questo, il gameplay sembra molto simile a quello di *Animal Crossing*, con i personaggi in grado di visitare reciprocamente i propri territori, la solita pletora di oggetti da collezionare e condividere, e le funzionalità del Wii Remote fondamentali nel costruire e controllare il proprio terreno.

Pur non brillando per originalità e con forti probabilità di venir eclissato dalla versione Wii di *Animal Crossing*, *Boku To Sim No Machi* rappresenta una curiosità per un publisher con un DNA fortemente occidentale come quello di EA: sarà interessante valutare se il pubblico giapponese potrà gradire, anche solo in minima parte, un simile exploit.

La pratica interfaccia di customizzazione ricorda indubbiamente quella analoga per la creazione dei Mii

Shhh!

Non ditelo
a nessuno
ma i ragazzi
di GR si danno
da fare...

gamesradar.it

Nell'ultimo mese **300 NOTIZIE** inedite, oltre **70 RECENSIONI** e **ARTICOLI**
5 REDAZIONI al lavoro, più di **400.000 MESSAGGI** sul forum
e tanto altro ancora... **Il meglio per i videogiocatori.**

In collaborazione con PSM, Xbox Magazine Ufficiale,
Nintendo la Rivista Ufficiale, Giochi per il Mio Computer.

Solitaire
Crysis
World Of Warcraft

COMPUTER WORLD

IL PC È SICURAMENTE LA PIATTAFORMA DA GIOCO PIÙ DIFFUSA AL MONDO. MA ALLORA PERCHÉ IL SUO FUTURO LUDICO APPARE TANTO INCERTO?

Basta poco per accorgersene. Date un'occhiata, per esempio, ai dati americani ed europei, che indicano come le vendite dei giochi per PC a prezzo pieno abbiano subito una flessione annuale del 10% negli ultimi cinque anni. Oppure osservate come la sezione dei giochi PC nei negozi specializzati si restringa sempre più, finendo per occupare gli spazi meno ambiti o, nel peggiore dei casi, semplicemente qualche scaffale. Studiate ora i contenuti di quegli scaffali e vi troverete di fronte a titoli inequivocabilmente commerciali, riedizioni e remake in formato budget o pigre conversioni da console. Apparentemente tutti segni di un declino inesorabile per il mercato dei giochi su PC.

"È sempre uno dei miei tormentoni quando mi siedo con i miei analisti. Ogni volta gli dico: 'Occhio, non state lavorando in maniera efficace per catturare il mercato dei videogiochi nella sua interezza'". **Randy Stude**, direttore del

programma sui videogiochi in Intel, non è certo il solo ad apparire preoccupato in un'industria in cui analisi troppo superficiali spesso non permettono di osservare il quadro nel suo insieme.

Chi si addentra in uno studio più approfondito del problema scoprirà che non esiste una definizione che permetta di racchiudere i giocatori PC in un unico campo. Non esiste una fascia demografica separata da preferenze per generi ludici o il cui entusiasmo sia quantificabile con strumenti come le Gamerzone di 360. Non è possibile tracciare un grafico basandosi su un singolo gruppo di dati e farsi prendere dal panico quando, in un lontano futuro, questo grafico arriverà allo zero. I fruitori dei giochi per PC rientrano in una matrice complessa, fatta di modelli economici e gusti radicalmente diversi: si tratta di un mercato davvero aperto, con una base d'utenza potenziale che si avvicina al miliardo di persone. Per giudicare il suo presente, lasciando perdere per un istante il suo futuro, bisogna porsi domande più essenziali di quante copie abbia venduto il tal gioco negli Stati Uniti o come sia andato l'altro titolo in Europa.

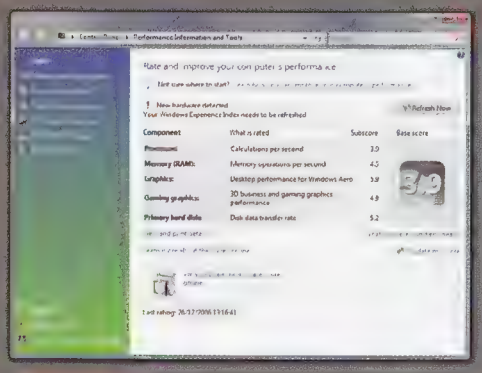
Per cominciare, chi sono queste centinaia di milioni di utenti potenziali? Giocano? E se sì, dove? E a cosa giocano? E se non giocano, perché la piattaforma ludica più flessibile al mondo non riesce a fornir loro una ragione per giocare? "Ogni essere umano sul pianeta è per natura un giocatore", osserva **Henrique Olifier**, giornalista brasiliano e imprenditore online al lavoro su *Runescape*, una delle molte storie di successo su PC che vengono difficilmente raccontate. "Giochiamo con le carte, i dadi, le emozioni, i rapporti, la politica, correndo mentre andiamo al lavoro, sia contro altri guidatori che contro i semafori... È tutto un enorme gioco. Questi elementi sono ovunque".

Jason Kapalka, cofondatore e chief creative officer di PopCap, ha già avuto a che fare con una larga fetta di questa potenziale base installata (circa 200 milioni di utenti, contando anche il suo periodo presso Pogo, la divisione di EA dedicata al casual gaming) ed è consapevole di come molti di questi elementi siano presenti su PC. "Il giocatore PC era tradizionalmente qualcuno che giocava con i titoli su CD-ROM venduti in negozio: sparatutto, RTS e così via. Ma col passare del tempo significa sempre più qualcuno che gioca semplicemente con un PC e in questo senso le strade stanno crescendo e si stanno diversificando. C'è gente che gioca quasi esclusivamente agli MMO, gente appassionata di titoli online e squadre come Counter-Strike, gente che scarica giochi da Steam o da piccoli sviluppatori indipendenti come Battlefront o Stardock, e poi c'è il pubblico più adulto con cui abbiamo a che fare in PopCap, mamme e anziani che hanno scoperto giochi che gli piacciono in un mercato che si allarga sempre di più".

E questa difficoltà a identificare un utente preciso è solo il primo fattore a confondere il quadro generale, perché anche dopo esserci fatti un'idea chiara dei 'chi' nei giochi per PC, bisogna ripartire da capo affiancandogli un 'dove'. La Cina, per esempio, continua a gestire oltre 200.000 internet café, 80.000 dei quali vantano 200 PC o più ciascuno. Affiancando un modello di proprietà radicalmente diverso a differenti principi ludici (i giocatori cinesi spesso la possibilità di socializzare come la loro motivazione principale a giocare) il videogioco in Asia continua a prospera-

Rispolverando *Sam & Max*, Dave Grossman ha offerto uno dei migliori esempi di come produrre contenuti episodici

Saranno in molti a tenere sotto stretta osservazione *Enemy Territory: Quake Wars* nei mesi successivi al suo lancio. Activision, publisher attivo sul fronte multipiattaforma, ha già trasferito *COD* su console e il titolo id potrebbe essere presto a seguirne le orme



Sebbene più prolisso di quanto fosse in origine, il Vista Experience index viene spesso criticato dagli esperti per la mancanza di rapporti dettagliati per ogni indice. Ciononostante i tecnofobi apprezzeranno sicuramente questa brevità

"IL GIOCATORE SU PC ERA QUALCUNO CHE GIOCAVA CON I TITOLI SU CD-ROM VENDUTI IN NEGOZIO: ORA È QUALCUNO CHE GIOCA SEMPLICEMENTE CON UN PC"

MASSIVE ATTACK

Con il mercato asiatico inondato da MMO, che vanno da RPG storici a gare di ballo, e il settore dei casual game occidentali impossibile da catalogare nella sua vastità, ecco solo una manciata dei titoli più rappresentativi. Titoli presentati senza alcun ordine particolare, tanta è la loro diversità e quella del modello economico alla loro base. Data la volatilità di questi prodotti, ogni cifra nella loro descrizione è da considerarsi puramente indicativa.

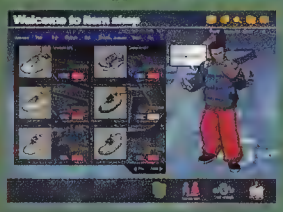
AUDITION

Operatore **Yedang Entertainment**
Sito **www.auditionsea.com**
Modello **Virtual Asset Purchase**

L'edizione mondiale di questo titolo di ballo ha chiuso per problemi di hacker, ma i suoi server asiatici continuano a prosperare

FREESTYLE

Operatore **Level Up! Games**
Sito **www.jceworld.com**
Modello **Virtual Asset Purchase**



Titolo di basket arcade incredibilmente famoso nelle Filippine e già nella fase di beta test pubblico negli Stati Uniti

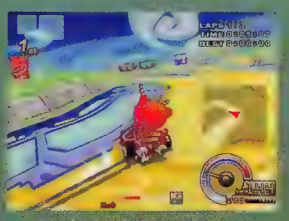
GUNBOUND

Operatore **Softnyx**
Sito **www.gunbound.net**
Modello **Virtual Asset Purchase**

Uno dei titoli preferiti di chi ricorda nostalgicamente *Scorched Earth* o anche *Worms*. La versione americana è ancora operativa

KART RIDER

Operatore **Nexon**
Sito **kart.nexon.com**
Modello **Virtual Asset Purchase**



Uno dei colossi dell'online gaming coreano, insieme ad *Audition*. Pronto per lo sbarco negli USA grazie alla collaborazione con MTV

re seguendo sentieri che mettono in dubbio la validità di affidarsi ai soli dati di vendita per valutare la salute del mercato PC. Oltre a *World of WarCraft* e al coreano *Lineage II*, pochi dei titoli più giocati nella regione si appoggiano a un tradizionale modello di abbonamenti pay-to-play, affidandosi invece ad un'alternativa VAP (Virtual Asset Purchase) con il gioco gratuito ma imbottito di pubblicità e opportunità per micropagamenti. In *Kart Rider*, titolo ispirato da *Mario Kart*, si pagano auto, armi e upgrade vari; nel dance game *Audition* si pagano i vestiti; nell'FPS online *Special Force* si pagano pistole e munizioni. Mentre il recente calo di abbonati locali a *WOW* lascia intendere che il sistema del pay-to-play sia in una fase di declino, la crescita di questo nuovo modello economico non sembra conoscere soste. "Sembra quasi che alla gente piaccia semplicemente consumare", osserva **Florent Castelnerac**, direttore di Nadeo (responsabili della serie *TrackMania*). "A loro piace far parte di una comunità fin tanto che possono comprare qualcosa che li renda diversi dagli altri. In quest'accezione metafisica si potrebbe dire che il sistema asiatico dei micropagamenti rappresenti il futuro del videogioco".

Il passo più ovvio [illegible] è quello di chiedersi perché l'Occidente non [illegible] guardo questa strada. Dopo [illegible] MMO sportivo lanciato EA [illegible] per [illegible] Pro Evolution Soccer [illegible] Pro Evolution Soccer [illegible] esempio riuscito di titolo a prezzo [illegible] (in questo caso *FIFA '06*, il prodotto di [illegible] successo per EA Korea) adattato al mercato [illegible]

Castelnerac è responsabile della serie *TrackMania*, una di quelle in grado di crescere grazie alla creatività degli utenti

[illegible] chiaro di un milione di abbonati due soli mesi dopo il suo lancio, a maggio 2006. Oltre [illegible] di progetto che [illegible] da chi proclama l'imminente morte del gioco su PC, *FIFA Online* presenta un'altra caratteristica che contraddistingue questa nuova tipologia di giochi.

Nonostante il dominio di *World Of WarCraft* e *Lineage* [illegible] mercato asiatico non è infatti dominato dai classici MMORPG. I giochi di maggior successo della regione (vedi box 'Massive Attack') sono semplici MMO, a testimonianza di un entusiasmo per il gioco online che è universale anziché di nicchia, eterogeneo anziché circoscritto. Il titolo preferito da Stude è *Groove Party* di Hanbit Soft e non è difficile capire il perché: con i passi motion-captured seguiti dai suoi improbabili b-boy fumettosi, il gioco ha tutte le carte in regola per sfondare anche se importato negli Stati Uniti. "So che ci sono diversi publisher che stanno lottando per metterci le mani sopra. Finirà per attraversare l'oceano con successo e probabilmente arrivare da qualsiasi parte al mondo perché parla un linguaggio universale fatto di musica e ballo".

E questo è fondamentale nel rispondere alla domanda sul futuro del gioco per PC. Il

THE LEGEND OF MIR 2
Operatore **Wemade Ent**
Sito **www.legendofmir.net**
Modello **Pay-to-play**

Il suo seguito detiene un record per il numero di giocatori simultanei (750.000), ma molti giocano ancora alla prima edizione

LINEAGE II
Operatore **NCSoft**
Sito **www.lineage2.com**
Modello **Pay-to-play**

NCSoft sostiene di avere oltre 14 milioni di 'clienti' per questo RPG fantasy abbellito da un comparto grafico basato su Unreal Engine 2

MAPLE STORY
Operatore **Wizet**
Sito **www.maplestory.com**
Modello **Virtual Asset Purchase**

Un RPG 2D sbarcato con successo in Occidente, nonostante le ripetute frodi online aventi come bottino la valuta del gioco (Nexon Cash)

MU ONLINE
Operatore **K2 Network**
Sito **www.globalmuonline.com**
Modello **Free-to-play/pay-to-play**

Famoso tra i fan di *Diablo*, *Mu* propone una vasta gamma di mostri e di team. Il primo operatore del gioco è stato lo sviluppatore Webzen

THE CRIMS
Operatore **TheCrims.com**
Sito **www.thecrims.com**
Modello **Free-to-play**

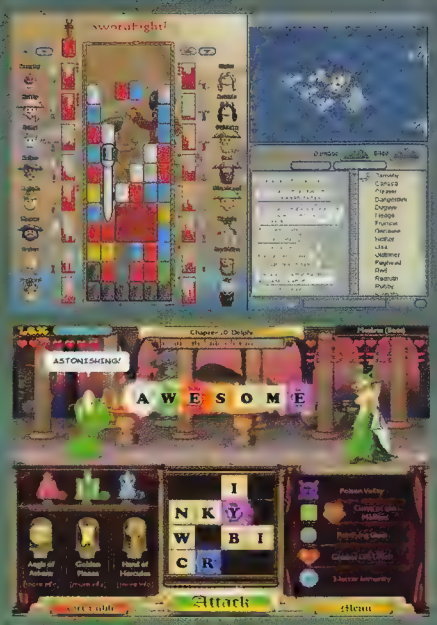
Un MMO ricolmo di dati e statistiche, con un traffico stimato in 4 milioni di utenti (e una percentuale di cheater imbarazzante)

COPY THAT

potenziale del mercato orientale per gli sviluppatori occidentali è chiaro, com'è chiaro il potenziale per un mercato occidentale che abbracci gli stili di gioco e i modelli economici asiatici. Ma è un potenziale che si concretizzerà mai? Alcuni segni sembrano incoraggianti: con una mossa largamente strombazzata, MTV ha recentemente annunciato un accordo con Nexon per la diffusione dei più quotati titoli online asiatici (*Kart Rider*, *Audition* e *Maple Story*) negli Stati Uniti. Ma l'infrastruttura occidentale si dimostrerà compatibile?

Per fare un esempio, *Freestyle*, un colosso da 20 milioni di abbonati in Corea, nelle Filippine e da poco in Giappone, ha successo perché tutto ciò di cui ha bisogno per infiltrarsi in un nuovo PC è un pizzico di curiosità e la banda necessaria a scaricare 250MB di contenuti base (banda presente nel 75% delle case coreane e in una simile percentuale di quelle in Cina e Giappone, nonché nei mercati in forte crescita come Vietnam e India). Si tratta di un'idilliaca fusione fra l'intuitività di internet e la dinamica versatilità del PC, con il programma d'installazione che è poco più di una finestra pop-up, attivata premendo un enorme pulsante nella homepage della casa. La sua versione occidentale, pubblicata negli Stati Uniti da Vivendi, è tutto un altro paio di maniche: bisogna acquistare il gioco, nella classica scatola con un disco e un numero seriale oppure ottenendo una chiave d'accesso attraverso il labirintico FilePlanet.

Per adesso, l'Occidente è un mondo diverso per i giochi su PC. Mentre a Oriente il pubblico ha una diffusa familiarità con l'online, qui c'è da superare una curva di apprendimento; là i micropagamenti vengono dati per scontati, qui sono circondati ancora da molto lusperto. E la situazione è esacerbata da uno scenario paradossale in cui i giochi non possono adottare il modello dei micropagamenti senza fare a meno di un programma d'installazione venduto a prezzo pieno in negozio e non possono fare a meno di questo programma a prezzo pieno prima che il modello dei micropagamenti non abbia dimostrato di poter funzionare, abbassando la percentuale di rischio. Quindi a Occidente esiste una diversa comunità online: una sotto tutti i punti di vista avanzata come il suo equivalente asiatico, ma cresciuta secondo i canoni occidentali.



Puzzle Pirates (in alto) di Three Rings ospita regolarmente oltre 5.000 giocatori online simultanei. *Bookworm Adventures* (sopra) di PopCap ha notevoli ambizioni, come dimostra il suo costo di 700.000 dollari

"VEDO GIOCHI SUL GIARDINAGGIO, SULLA GESTIONE DEI RISTORANTI, SULL'IGIENE ORALE... OGNI TIPO DI COSE PRONTE PER ESSERE SCARICATE"

È una comunità rappresentata egregiamente da Steam, il sistema per la distribuzione di contenuti con cui Valve ha fatto da apripista, riscuotendo consensi ma anche diverse critiche. Steam ospita ora circa un centinaio di giochi, dai brand più conosciuti a titoli indipendenti dal budget ridotto, e sebbene non possieda lo stesso appeal massmarket delle sue controparti asiatiche, vanta qualcosa che a loro manca: la ricchezza. Il roster di Steam (della cui composizione parla Gabe Newell in persona a p.055) garantisce una varietà incredibile di prezzi, stili ed esperienze di gioco, caratteristica da sempre propagandata dai supporter del gioco su PC, ma che il modello asiatico sembra incapace di offrire. E Steam fa da apripista anche per via del suo approccio ad un altro pezzo del puzzle che sembra trovare terreno fertile ad Occidente, quello dei contenuti episodici, a partire dalle espansioni di *Half-Life 2* fino a *Sin Episodes*. Grazie anche a progetti come *Bone* e *Sam & Max* di Telltale, l'afflusso di contenuti episodici offre al gioco su PC la possibilità di rispondere in maniera più reattiva alle nuove tendenze, permettendo di abbassare notevolmente i rischi inerenti lo sviluppo. "Vedo giochi sul giardinaggio, sulla gestione dei ristoranti, sull'igiene orale... ogni genere di roba peculiare", dichiara **Dave Grossman**, senior designer di Telltale, "pronti per essere scaricati e a prezzi inferiori di quelli di un album musicale. I giochi invadono già internet, stanno cominciando a diventare onnipresenti come i pop-up pubblicitari: a volte sono i pop-up pubblicitari".

Se Steam indica la via da seguire, allora si sarebbe tentati di indicarlo come un nuovo paradigma del declino del gioco su PC: il gioco su PC è morto, lunga vita al gioco online. Ma coi PC niente è così semplice. A settembre dello scorso anno, Microsoft non ha solo fatto un mea culpa per il calo di popolarità

In quanto universo multiplayer basato su idee ambiziose, *EVE Online* di CCP ha beneficiato della decisione iniziale di non dividere i suoi utenti con server separati. Il suo sistema di abilità passivo in tempo reale permette inoltre un approccio più moderato rispetto a MMO equivalenti

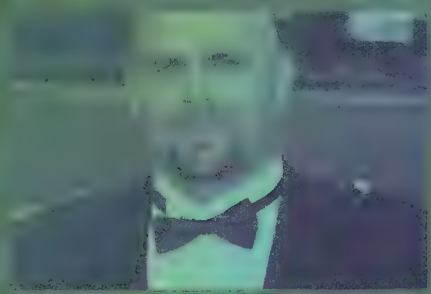
I titoli online preferiti dai coreani cambiano frequentemente, ma è doveroso citare l'imprevedibile successo degli shooter *Sudden Attack* (in foto) e *Special Force*. I tutorial online sono tanto validi da attirare inaspettatamente anche numerosi neofiti del genere

dei giochi PC a prezzo pieno, ma ha proclamato che avrebbe risolto la situazione. "Microsoft ha preso qualche schiaffo, e meritatamente, per aver allontanato di forza diversi giochi dalle finestre di lancio per PC", dichiara Stude. "Ho letto in un'intervista a Peter Moore che ammetteva che erano stati davvero miopi durante il periodo di Xbox".

Anche considerando la necessità di dover stabilire un brand e conquistare un territorio, non saranno stati in molti a stupirsi di come Microsoft, dovendo scegliere, abbia privilegiato il gioco su console a quello su PC. La percezione del ruolo di Microsoft nel gioco su PC porta la casa di Redmond ad assorbire quasi tutte le critiche nei suoi confronti, senza che le venga dato credito per i suoi successi. Quando un publisher decide di lanciare un gioco incompleto (pratica non così rara) è Windows l'ambasciatore di ogni crash o bug. Pur facilitando l'esistenza del gioco su PC, il sistema operativo appare troppo spesso come un freno, un invasore o persino il nemico. Tutto l'inverso su una console, dove è praticamente sempre colpa del gioco e del suo creatore se un titolo si blocca.

"Proprio come la musica si è spostata dalla radio allo stereo di casa ad un player personale, il videogioco migrerà verso un formato più amichevole con cui l'utente possa sentire un legame", dichiara **Jason Blair** di Human Head. "Certo, i PC sono customizzabili molto più di quanto lo siano le console, ma la curva d'apprendimento è ripida e gran parte della gente non ha il tempo o l'energia per infilare quell'apprendimento nelle loro vite. Le console sono vendute in modo chiaro, stanno facendo di tutto per incorporare le cose migliori del PC e del gioco su PC e lo stanno facendo davvero bene. Affinché il PC rimanga una piattaforma da gioco papabile, deve iniziare a far valere i suoi diritti".

Ma non è così chiaro come, alla luce della riduzione delle sua unicità come macchina da gioco, il PC possa farlo. L'idea di Blake è che continui a fare ciò che sta facendo, ovvero costruire sulle sue fondamenta fatte di infrastruttura customizzabile e laboratorio per contenuti creati dagli utenti. Secondo Microsoft le parole chiave sono invece comunità e cambiamento. Con l'influenza di Xbox 360 ancora evidente, la casa di Redmond vuole fare di Windows Vista non solo un trampolino di lancio per i giochi, ma anche la casa di tutti i giocatori. I sostenitori dell'iniziativa Games for Windows (che prevede un nuovo approccio standardizzato per le confezioni dei giochi e sovvenzione espositori più accattivanti nei negozi) applaudono questo sforzo apparente di elargire qualcosa alla comunità, mentre gli scettici non hanno dubbi che



Ian McNaughton di AMD è convinto che siano i consumatori, non gli sviluppatori, ad esigere tecnologie all'avanguardia

sia una mossa per privarla invece di altro: la capacità per i giochi PC di essere liberi dal marchio Microsoft e dalla mentalità di formato proprietario che la accompagna.

"Forse è un bene che Microsoft stia provando a spingere il PC come piattaforma da gioco, ma parliamoci chiaro: lo fanno perché vogliono controllarlo", obietta Castelnerac. "Come quando scarico un film su Xbox 360 e chiedo dove posso vederlo, loro dicono: 'Se non possiamo controllarlo noi, allora non è interessante'". Eppure, dalla prospettiva di un giocatore, è difficile non essere ottimisti per un programma come Live Anywhere, il prossimo network ludico che ambisce a fare di Vista l'anello di congiunzione fra il gioco su console, portatili e PC. Ed è fondamentale il fatto che Vista contenga un componente potenzialmente in grado di risolvere una questione che si è dimostrata finora intrattabile: le problematiche hardware.

Nonostante gli sforzi di Microsoft per umanizzarlo con graffette animate e folder personalizzati, il PC è sempre vittima di una comunità hardware alquanto polemica, popolata da tribù di tecnocrati e populisti in lotta fra loro. Per molti osservatori, nessuno incarna un rappresentante del primo gruppo meglio di Mark Rein, combattivo presidente di Epic, un uomo che non vede l'ora di trasformare un dibattito sull'hardware in uno scontro dialettico all'ultimo sangue. 'Il male' e 'orrende'

Nell'esaltare le possibili direzioni che possono intraprendere il gioco su PC, ecco un Mark Rein in ebrezza per il nuovo motore Crysis. Anche oggi non c'è un PC in commercio in grado di maneggiare con le chiavi degli sviluppatori tedeschi

sono solo due delle espressioni utilizzare da Rein nelle sue diatribe con Intel e le sue soluzioni grafiche integrate, le cui limitate prestazioni compromettono la capacità di un PC di offrire esperienze di gioco elaborate.

Studio è però lesto nell'illustrare anche l'altro lato della medaglia. "Mark non ha peli sulla lingua e credo che la sua visione sia che ogni PC debba essere un PC da gioco, o almeno capace di far girare giochi. È un punto di vista esemplificato da un motore di gioco molto potente, ma abbiamo il 60% della popolazione che al lavoro sta di fronte a macchine con soluzioni grafiche integrate e che gioca a casual game. Il pubblico del Solitario è contento così e non gli interessa giocare a *Gears of War* e *Unreal Tournament*. È un qualcosa che non potranno nemmeno aspirare a fare. L'IT manager che deve gestire 50.000 desktop direbbe: 'Voglio che nessuno giochi. Non azzardatevi a mettere 5 dollari di spesa extra sul costo di quel PC, perché quando moltiplico la cifra per 50.000 ottengo che non posso permettermi un altro ingegnere nel mio team'".

E non sono solo i giochi a modellare le ambizioni del PC. "Le console hanno davvero accelerato lo sviluppo su multi-core e, pur mantenendo un rapporto di amore/odio con le console, siccome che possediamo ATI o abbiamo rapporti con Nintendo e Microsoft, è un po' come se rubassimo con la sinistra per restituire con la destra", ammette **Ian McNaughton**, product manager per i processori AMD più evoluti. "Per gli appassionati e i giocatori su PC, il modello di utilizzo [dei computer] è cambiato. Anni fa i giocatori non partecipavano a due MMORPG, bruciando o convertendo un video HD nello stesso momento. Il tutto mentre parlavano tramite Skype con i loro amici in Indonesia e messaggiavano altri amici a New York. Ha senso di megatasking. Il modello di utilizzo odierno e come lo vediamo evolversi. Non si tratta più di chiudere un'applicazione prima di farne partire un'altra."

"ANNI FA I GIOCATORI NON PARTECIPAVANO A DUE MMORPG, BRUCIANDO O CONVERTENDO UN VIDEO HD E PARLANDO CON SKYPE ALLO STESSO TEMPO"

Piuttosto che essere la visione di AMD, questa realtà emergente è appurata e incoraggiata da tutti i concorrenti della casa californiana. "I desktop sono sempre più [illegible]", concorda **Abizar Vakharia**, capo del reparto gaming di Dell. "Il PC continuerà la propria evoluzione per gestire un numero e una tipologia sempre crescente di contenuti [illegible] intrattenimento digitale, con sistemi che possono supportare processori multi-core, hard disk multipli, acceleratori fisici e tecnologia basata su motori quad-core e garantire un'esperienza interattiva vivida in alta definizione. I notebook da gioco stanno diventando potenti come la maggior parte dei desktop, perciò gli amanti dei LAN party possono trasportare facilmente un sacco di potenza di fuoco."

La recente acquisizione del produttore di chipset grafici ATI da parte di AMD agevola il cammino dell'hardware PC, e McNaughton si premura di assicurare che il legame fra la sua casa e i rivali di ATI, Nvidia, è saldissimo, anzi più saldo che in passato. Ma ciò che unisce queste case concorrenti è una linea di pensiero condivisa anche da molti sviluppatori di giochi per PC e incentrata sulla neces-

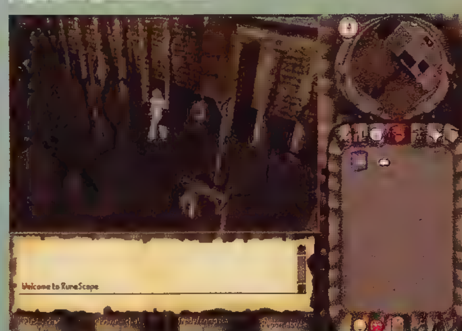
Non sono certo le prestazioni del suo processore o le ambizioni della sua scheda grafica, né la sua somiglianza a Wii, ad aver permesso allo Shuttle X100 di conquistare la copertina di **Videogiochi**, quanto l'idea di proporlo al mercato come macchina da gioco completa (con tanto di giochi inclusi). Molti obietteranno sul potenziale hardware di una simile piattaforma, ma com'è possibile evincere dai giochi in queste pagine, l'X100 è più che sufficiente per una vasta maggioranza dei giocatori PC

MODELLI DA IMITARE

[illegible]

ROMA VICTOR

[illegible]



[illegible]

... storica questa rappresentazione dell'impero romano vanta un modello economico non particolarmente diffuso né a Occidente né a Oriente, con la moneta reale che si trasforma direttamente in denaro virtuale. Portare a termine una serie di compiti quotidiani nei panni di uno schiavo, un barbaro o un cittadino romano rappresenta comunque un'alternativa più tradizionale [illegible] e la mancanza di un abbonamento [illegible] MMORPG potenzialmente più economico dei suoi concorrenti.

"In un certo senso sapevamo che saremmo rimasti ai confini del mercato degli MMORPG", dice il direttore alla comunicazione **Nick Witcher** (sopra). "Ma sapevamo anche che c'era un pubblico enorme che segue la storia antica, soprattutto quella romana. Ci siamo accorti ben presto che la nostra utenza è molto diversa da quella di un classico MMO: sono persone in gamba, interessate alla storia classica e con un buon reddito. Questa classificazione è fondamentale perché significa che i ragazzini con i PC più aggiornati probabilmente non potranno permettersi di giocare a *Roma Victor*.

"Alcuni membri della comunità che si erano uniti a noi nel 2002 sono arrivati persino a lanciare un proprio sito di documentazione storica che è diventato uno dei principali punti di riferimento per gli insegnanti di storia e i licei. (Il sito è) www.unrv.com [United Nations of Roma Victor]".

Solitaire, il card-game di una delle numerose new entry contenute nelle edizioni consumer di Vista. La sua grafica interamente sua base è lo (indentemente [illegible] ma ricordato *Solitario* (a sinistra), un classico del casual gaming

sia di spingere costantemente più in là i confini tecnologici con ogni singolo prodotto.

"Gli sviluppatori non si fermano mai a considerare quale parte del loro pubblico li seguirà in quel viaggio", obietta però Oliver. "E i publisher non solo li supportano, ma li incoraggiano attivamente con la propria hype. Al giorno d'oggi sembra che se un gioco non vanta effetti di trasformazione o di luce, non è nemmeno un videogioco. Abbiamo bisogno di varie ondate, generazioni di PC, e non questo miscuglio ibrido fatto di configurazioni infinite".

"Il divario fra soluzioni grafiche integrate e ad hoc è troppo ampio", concorda Stude. "E il modo migliore per regolamentare un minimo la cosa non è chiedendosi se ogni consumatore voglia giocare o meno, ma mettendo a punto uno standard che permetta all'industria di puntare il dito e dire: 'Ecco, questo è un PC in grado di girare un videogioco'. E se un consumatore decide di comprare un sistema che non presenta tutti i bollini, o un mucchio analogo, allora dovrà capire che, quando si parla di videogiochi, sono cavoli suoi". Ed è proprio qui, secondo Microsoft, che si inserisce perfettamente Windows Vista. Dato che l'industria hardware non cambierà atteggiamento di punto in bianco e che certe abitudini non scompariranno nemmeno nel lontano futuro, il Windows Experience Index appare come una contromisura provvisoria, ma potenzialmente efficace.

L'indice misura una serie di cinque benchmark prestazionali con un punteggio da 1 a 5,9: il dato più basso è considerato il punteggio base di tutto il PC. Essendo Vista un sistema operativo sicuramente attraente ma altrettanto esigente, si può infatti parafrasare un vecchio detto degli appassionati di audio e affermare che il proprio PC vaiga tanto quanto il suo componente più scarso. Sebbene lo scetticismo che circondava inizialmente l'indice lasciasse molti dubbi sui fattori valutati effettivamente in questi benchmark, la versione finale sembra dipingere un ritratto valido e coerente dell'efficacia con cui le varie schede e i vari chip interagiscono su un PC Vista-ready. Le prestazioni grafiche sono misurate con uno di questi indici, con un punteggio uguale o superiore a 5 ad indicare i sistemi considerati al top della gamma.

"Se avete una scheda grafica vecchia di due o tre anni", dice Stude, "e guardate un gioco nel negozio, dovreste sapere non solo quale scheda grafica avete nel PC, ma anche cos'è in grado di fare. Può far girare le DirectX 9.0c? E che cacchio ne so? Più spesso che mai i consumatori tentano la fortuna quando vanno a comprare un gioco per PC.

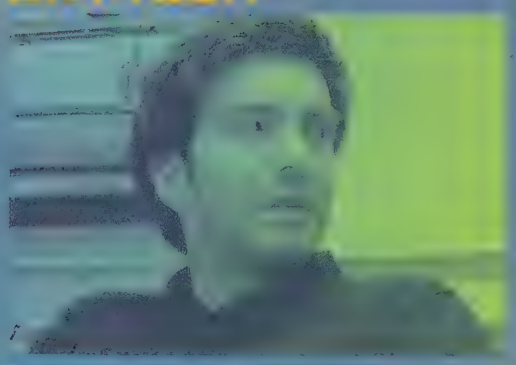
"Ciò a cui ci piacerebbe assistere è uno scenario in cui un consumatore guardi la scatola di un gioco sapendo che può girare. Tendenzialmente questo cambierebbe la norma del business del publishing su PC secondo cui circa il 28% dei giochi vengono considerati dei futuri resi nelle dichiarazioni fiscali dei publisher. Paragonatelo al 10% dei giochi per console e avrete capito il problema. Non ha niente a che vedere con soluzioni grafiche integrate o hi-end, o Nvidia, AMD e ATI prese singolarmente: abbiamo del lavoro da fare, ma tutti insieme".

Teoricamente, trasformare il Windows Experience Index in qualcosa di utile per il consumatore è una responsabilità condivisa da Microsoft e dall'industria software, ma se si escludono i suoi partner più stretti, la casa di Redmond non ha praticamente nessun controllo su come i publisher quantificheranno le performance dei propri giochi in relazione agli indici di Vista. "Ci saranno alcuni errori e ci sarà un po' di casino", ammette McNaughton, "ma ritengo che l'obiettivo finale sia comunque valido. So che ci sarà gente che se ne approfitterà e che esiste gente che mette il proprio profitto economico davanti a tutto, ma ci sono anche sviluppatori che desiderano che i loro clienti abbiano la migliore esperienza possibile. E di sicuro sarà meglio di quanto abbiamo adesso".

Mentre l'industria combatte contro modelli economici obsoleti e alienanti problemi hardware, un dubbio sorge però spontaneo: questa sterzata verso il casual gaming e standard hardware accessibili a tutti non

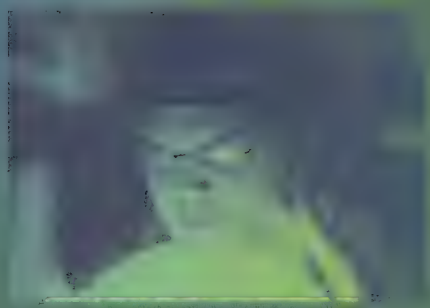
"L'INDUSTRIA ETICHETTA COME 'GIOCATORI' LE PERSONE CON LE CONOSCENZE NECESSARIE PER FAR GIRARE I GIOCHI E TUTTO IL RESTO DEL MONDO COME 'CASUAL GAMER'"

CRYTECH



Senza passaggi ben definiti fra una generazione e la successiva, gli acquisti dell'utenza hardcore su PC sembrano dettati dai nuovi paradigmi dell'evoluzione software o hardware. Con la sua pletora di tecnologie a supporto e prossimi titoli showcase, non esiste un esempio più azzeccato (ed esigente) dell'arrivo delle DirectX 10. Trarne giovamento significa sottoporsi a un consistente upgrade hardware, definito alla perfezione da **Cevat Yerli** (sopra), presidente di Crytek e membro dell'organo consultivo per le DX10. Secondo lo sviluppatore, quanto detto qui di seguito illustra il necessario per 'un'esperienza generica con le DX10' e non quanto richiesto per fruire al meglio di *Crysis*: "Se volete far girare un vero gioco per DX10, dovete avere un processore dualcore uscito negli ultimi sei mesi, o meglio ancora un quadcore. Dovete avere 2GB di RAM dual-channel, oltre a schede grafiche DX10 combinate mediante SLI. Se avete un PC nel salotto e, per esempio, ci attaccate un controller 360, lascerete sicuramente di sasso qualsiasi giocatore su console".

Insieme agli altri soci John Vechey e Brian Fiete, Jason Kapalka (in foto) ha fatto di PopCap un colosso del casual gaming



Jason Blair è a capo del team che sviluppa i card game di Human Head, pesantemente influenzati dalla tradizione PC

farà emigrare verso le console tutto quel genere di esperienze ludiche catalogate come hardcore? Com'è possibile che Activision trovi il tempo di convertire *Call of Duty 3* su Wii e PS2, ma non sulla piattaforma che ha dato i natali alla serie, visto anche l'eccellente livello qualitativo della versione per 360? Cosa succederebbe se *Command & Conquer 4* venisse annunciato come esclusiva 360 o se un qualsiasi MMO di peso seguisse *Age of Conan* su Xbox Live? I PC perderanno di nuovo?

"Poche persone comprendono quanto sia davvero valido il PC", insiste Olifier veementemente. "Ogni nuova generazione porta un'ondata di titoli a spostarsi dal PC alle console, non è niente di nuovo. *Oblivion* e *Fallout* sono arrivati su Xbox, e *Baldur's Gate* e *The Sims* su PS2. La lista risale fino agli anni '80, fino ad *Elite* che si è spostato sul BBC al NES o *Metal Gear* da MSX a PlayStation. Certo, si è sempre sentite delle voci, forse persino tristi, nel vedere la propria serie preferita che migra dal monitor al televisore, ma provate a pensare al PC e ai giochi a cui da vita. Il PC come piattaforma ludica crea nuovi generi, li diffonde e li vede spesso migrare verso altre piattaforme una volta che hanno raggiunto un certo livello di successo. Questi giochi se ne vanno quando il genere è già stato sfruttato in maniera massiccia, ed è destinato a diventare stantio e noioso. Quando quei blockbuster se ne vanno, fanno posto all'innovazione, e i team creativi più piccoli hanno la loro occasione di farsi vedere e portare qualcosa di nuovo sulla scena, avvantaggiandosi di questo vuoto".

Ma come destreggiarsi in quel vuoto? Uno sviluppatore PC come deve approcciare un mercato regolato da caratteristiche poco conosciute, come i contenuti episodici, VAP, Windows Experience Index e distribuzione digitale? "Dipende tutto dalla capacità di comprendere davvero cosa vogliano i giocatori", continua Olifier. "L'industria deve sbarazzarsi delle vecchie etichette, di assunti ormai datati, delle formule per fare soldi facili col marketing, e fare davvero sua la spina dorsale di questo settore: il consumatore. Ecco un semplice esempio. Definireste mai i giocatori di vecchie avventure text-based o di *Nethack* come casual gamer? Certo che no. Ma un publisher lo farebbe. Questa fetta enorme del mercato è stata intasata da mediocri giochi su licenza che spingono all'abbandono i nuovi utenti al loro primo contatto con questo medium, prevenendo la loro evoluzione come consumatori adratti da prodotti più elaborati.

Ciò che sta facendo adesso l'industria è semplice e a mio parere rischioso. Ha iniziato a trattando come "giocatori" le persone con le conoscenze tecniche e l'hardware necessari per far girare i giochi e tutto il resto del mondo come "casual gamer". L'elemento mancante è invece l'accessibilità. Date ai giocatori di *Campo Minato* e *Solitario* un titolo migliore, egualmente facile da usare e ottenere, e lo compreranno. Ma non chiedete loro di scaricare qualcosa o pastrugnare con settaggi, patch, driver o configurazioni. Rendete il tutto semplice ed utilizzabile e colpirete il bersaglio".

Sin dal lancio di Windows 95 e del suo *Space Cadet Pinball*, Microsoft si è divertita ad inserire un titolo anomalo in mezzo a un set di casual game classici. *Purble's Palace*, però, sembra battere ogni record, con una raccolta di minigiochi fumettosi che comprendono una pasticceria ed un fabbrica-volti

E gli indizi a supporto di questa tesi non mancano certo. Titoli come *Maple Story*, il MMORPG basato su browser che riscuote più attenzione di *World of WarCraft* su GameFAQs, oppure *Bookworm Adventures*, il tentativo di PopCap di introdurre meccaniche ludiche più elaborate in un suo puzzle game di successo, hanno già battuto queste strade, raggiungendo un mercato nuovo e più vasto.

Si può quindi dire che il gioco su PC sia ormai obsoleto? Forse lo è solo questa definizione: lo spettro di esperienze che rappresenta è oggigiorno troppo ampio per essere etichettato così facilmente. E questo spiega il dilemma sulla percezione attuale del gioco su PC. La differenza che passa tra un'industria in declino e una che sta semplicemente mutando pelle, pronta ad assumere una forma nuova e più vigorosa.

Prima dell'annuncio del suo arrivo su 360, *Age of Conan* era considerato un classico esempio di esclusività PC in virtù delle sue dimensioni, dell'online e del sistema di controllo mouse/tastiera. *Final Fantasy XI*, però, avrebbe dovuto mettere in guardia

L'ULTIMO UOMO LIBERO

Esiste forse qualcuno più credibile di Gabe Newell di Valve nel tracciare il futuro del PC come piattaforma da gioco?

Gabe Newell è il direttore generale di una società difficile da etichettare. Valve, la casa da lui co-fondata dieci anni fa per realizzare un progetto che si sarebbe poi concretizzato in *Half-Life*, è parte sviluppatore, parte distributore, parte creatore di tool e parte publisher. Avendo abbracciato la creazione di mod, eSport, la distribuzione online e i contenuti episodici, Valve ha dimostrato di possedere una visione complessiva e progressista di ciò che potrebbe essere il mondo dei giochi per PC. Quale futuro attende ora il PC gaming secondo quest'uomo senza publisher da accontentare, negoziante da soddisfare e licenziatario a cui obbedire?

Nell'ultimo decennio Valve si è trasformata in una società sempre più ibrida. Ritiene che al giorno d'oggi sia ormai superato pensare di essere solo un publisher, uno sviluppatore o un distributore?
Ritengo solo che non sia utile quando si cerca di capire quali decisioni prendere. Credo che si dovrebbe pensare a qualcosa del tipo: 'Stiamo aiutando i nostri clienti oppure stiamo davvero dando una mano agli altri sviluppatori?'. C'è sempre stata quest'idea, di cui il vero pioniere è stato John Carmack, che il tuo gioco sia in realtà un punto di partenza perché altra gente possa farci delle cose. È questo in passato significava pensare ad altre cose come grafica e interfaccia, entità e mondi tridimensionali, ma al giorno d'oggi significa pensare anche ad aspetti come sistemi di pagamento o anti-pirateria.

È questa una delle ragioni per cui il servizio di download Steam ha avuto un'evoluzione così rapida negli ultimi anni?
Con qualsiasi cosa facciamo c'è sempre il pensiero di ciò che ne faremo noi e ciò che pensiamo ci vogliano fare altre persone, sia che si tratti dei nostri tool di sviluppo che del codice, del nostro motore e così via. Quindi c'è quello che possiamo farci noi, che è realizzare *Half-Life*, e poi c'è quello che possono farci gli altri, che è creare *Team Fortress* e *Counter-Strike*. Quando stavamo ragionando su ciò che ci sarebbe piaciuto avere in Steam, abbiamo sempre dato per scontato che avremmo dovuto renderlo disponibile ad altre persone, che a loro volta avrebbero ragionato su come trarne vantaggio. Alcune persone, come i ragazzi che hanno realizzato *Ragdoll Kung Fu*, non erano in grado di mettere in piedi un classico rapporto commerciale, perciò per loro è stato utilissimo. E altri dicono: 'Sapete, Steam ci risolve i problemi di update perché non abbiamo una soluzione adeguata per rilasciare le nostre patch a tutti i nostri clienti'. Perciò esamineremo sempre ogni cosa che facciamo sia per utilizzo interno che per fornire le fondamenta su cui altra gente possa costruire.

A proposito di *Ragdoll Kung Fu*, come funziona attualmente il processo di selezione per i giochi che si candidano ad essere distribuiti mediante Steam?
Non vogliamo avere un processo da publisher tradizionale che dica 'ok, ecco la tua certificazione'. Ci consideriamo più come creatori di tool per utenti finali e altri sviluppatori di software. Perciò se gli sviluppatori di software dicono: 'Ehi, quella cosa è utile', allora siamo assolutamente felici di lasciare che ci costruiscano sopra. Penso che tendenzialmente ci consideriamo parte del business della creazione di tool più che dei guardiani...

> "Ci consideriamo più come creatori di tool per utenti finali e altri sviluppatori di software. Perciò se gli sviluppatori di software dicono: 'Ehi, quella cosa è utile', allora siamo assolutamente felici di lasciare che ci costruiscano sopra"

Perciò sono più spesso gli altri sviluppatori a contattare voi che viceversa?
Be', al momento sto parlando praticamente con tutti nell'industria, perciò non si può dire che sia solo altra gente che viene da noi. Abbiamo un rapporto abbastanza buono con tendenzialmente tutti gli sviluppatori e i publisher che conosciamo, e ovviamente se c'è qualche nuova figura con cui non abbiamo alcun rapporto, siamo sempre interessati a parlare con gli altri. Siamo stati abbastanza bravi nel raggiungere i nuovi sviluppatori mentre questi fiorivano.

Ritiene che il settore dei giochi PC sia eccessivamente snob, che guardi dall'alto in basso i titoli con limitazioni tecnologiche ma che mirano comunque a essere prodotti di qualità?
Penso che ciò sarebbe un errore mostruoso. Voglio dire, basta vedere come Popcap sia stata in grado di vendere cinque milioni di *Bejeweled*, un gioco che difficilmente spinge il limiti delle DirectX 10. È di sicuro alcuni dei titoli di maggior successo nella storia del PC, come *Civilization* di Sid Meier o la serie *The Sims*, non hanno certo funzionato per la loro

qualità visiva, perciò ritengo sia un grosso errore considerare la grafica come l'elemento più importante. Certo, quando parlo con altri sviluppatori vedo che comprendono l'importanza dell'incremento di prestazioni che stiamo avendo sul fronte grafico, ma credo che tutti capiscano l'importanza basilare di un buon gameplay. La cosa interessante è che le stesse dinamiche hardware che hanno permesso alla grafica di migliorare così rapidamente, sin dai tempi della scheda Voodoo FX 3D, stanno ora cominciando ad essere applicate al resto del motore del gioco. La crescita dei processori multicore, che in pratica vede i produttori di CPU adottare il medesimo approccio utilizzato dai produttori di schede grafiche per migliorare le prestazioni, significa che ci troveremo a vedere il medesimo incremento di performance in tutti gli aspetti estranei alla grafica. E ritengo che vedremo un maggior equilibrio al punto che la gente tornerà davvero ad esaltarsi per i giochi su PC. Vedremo un cambio di marcia, anzi due cambi di marcia nel comportamento dell'IA nel prossimo paio d'anni, o nella fisica, o nelle animazioni, o in qualsiasi altra cosa, allo stesso modo in cui abbiamo visto un miglioramento di prestazioni nei sistemi particellari o nel rendering di poligoni e shader. Siamo un po' sbilanciati al momento, e il fatto che i creatori di CPU stiano perseguendo la strategia del multicore significa che vedremo tutte le altre componenti del gioco recuperare terreno [rispetto alla grafica].

> "Penso sia divertente scatenare flame enormi sulla stampa con altra gente dell'industria. Di sicuro mi sono divertito con questi scambi, ma dal nostro punto di vista, sono semplicemente dei teatrini"

Spesso gli sviluppatori si lamentano di dover dedicare parecchi sforzi alla creazione degli ultimi livelli di un titolo che molti giocatori non arriveranno mai a vedere. Non si prova la medesima frustrazione nel realizzare una grafica di alto livello che molti utenti non potranno mai visualizzare?
A noi piacciono i nostri clienti e lasciamo che ci dicano cosa vogliono. Una delle ragioni per cui stiamo sperimentando coi contenuti episodici è che ci permettono di seguire i cambiamenti hardware più da vicino man mano che avvengono. Per esempio, una delle cose che stiamo notando è che i nostri clienti stanno cominciando ad adottare processori multicore molto più velocemente, e ciò ci sta spingendo a dire che dobbiamo investire in questa cosa; inoltre, stanno tenendosi stretti i propri processori grafici basati su DirectX 7, perciò dobbiamo supportare anche quelli. Penso che tutti qui siano molto più interessati a rendere felici i nostri clienti che ad ambire a qualche mondo idealizzato fatto di prestazioni grafiche infinite. Questa filosofia si può dire sia abbracciata da tutti qui. Se la gente vuol fare girare i propri giochi su un Nintendo DS, be' è fantastico, li faremo girare su Nintendo DS, perché i clienti ci piacciono più di qualsiasi vanitoso showcase grafico.

Sono passati oltre sei mesi dal lancio di *Half-Life 2: Episode One*. Qual è stata la reazione di giocatori e fan di Valve?
Finora è stata eccezionale. Vogliamo ripetere la cosa tre volte, vogliamo assicurarci che la gente non sia esaltata semplicemente dalla novità. Ma indubbiamente *Episode One* è stato davvero un successo per noi e non mancheremo di sederci a un tavolo con i nostri clienti dopo che l'avremo fatto per tre volte. Se fai qualcosa una sola volta in quest'industria prenderei delle decisioni negative in qualsiasi direzione tu vada. Quindi sforneremo il tutto qualche volta e poi ci siederemo insieme ai nostri fan, analizzeremo il feedback e proseguiremo da lì.

Il modello episodico comporta la produzione di spezzoni più piccoli di narrazione rispetto al passato. È una pratica divertente e che funziona o il team si trova costretto da queste limitazioni rispetto a un gioco 'completo' in cui dipanare totalmente le proprie idee?
No, ci stiamo divertendo di più: è decisamente più gratificante. In questa fase dello sviluppo di *Half-Life 2* mancavano secoli prima che lo rilevassimo pubblicamente, mentre con i contenuti episodici abbiamo già lanciato *Episode One*. Abbiamo ricevuto circa 7.000 e-mail che io e altre persone del team leggiamo interamente, e questo ci ha dato maggiore confidenza per lo sviluppo di *Episode Two*: 'Queste decisioni hanno funzionato, queste no... dobbiamo inserire meno di queste cose ripetitive e lavorare di più sullo sviluppo del personaggio'. È molto più gratificante sentire di essere più coinvolti nel processo di feedback con i fan che essere ancora a secoli persino dall'annunciare il gioco.

Quindi se i tre episodi avranno successo, vi piacerebbe passare a questo modello come approccio di base?
Già. Almeno ad oggi.

L'industria videoludica investe parecchia energia nel gasare i consumatori per titoli che non giocheranno prima di anni. Ritiene che sarebbe nel suo interesse accorciare il ciclo dell'hype?
A noi piacerebbe e stiamo cercando di trovare persone con cui lavorare in direzione opposta, così da renderlo sempre più corto. In piena tradizione Valve, siamo riusciti a fare tardi con i nostri progetti più brevi esattamente come siamo riusciti a fare tardi con i nostri progetti più lunghi [ride]. Sarebbe però interessante trovare gente con una prospettiva diversa e scoprire cosa accadrebbe lanciando cose una volta alla settimana. Sapete, secondo il modello televisivo. Ovviamente sarebbero cose molto più piccole, ma sarebbe interessante spostarsi sempre più in quella direzione e chiedersi: 'Qual è il nostro modello televisivo? Cosa succede quando si prova a serializzare i contenuti a quel livello?'. Non siamo ancora a un punto tale da essere pronti a farlo, ma ci piacerebbe lavorare con persone che provengano dal mondo televisivo e vogliano cimentarsi con quello interattivo. Per noi la cosa divertente non sarebbe la parte ludica, a cui siamo completamente abituati, ma le richieste di un calendario simile e i limiti produttivi dettati dallo sfornare 22 spettacoli, 22 spezzoni di contenuto ogni anno. Sembra che ciò non nascerà mai dal mondo dei videogiochi, ma magari qualcuno che proviene da quello televisivo ci proverà... Credo che i consumatori lo apprezzerebbero e credo che lo stiano aspettando. Abbiamo fatto sì che l'equivalente dei lungometraggi sia di ottimo livello, ma stiamo esaminando una componente più serializzata delle stesse esperienze a cui ritengo che la gente risponderebbe positivamente.

E ciò permetterebbe di diminuire notevolmente la percentuale di rischio nella creazione di contenuti.
Esatto. Se sbagliate, è stato solo per una settimana anziché quattro anni.

Queste sperimentazioni, insieme ad altre idee come Steam, sono ancora osteggiate da diversi componenti dell'industria. La infastidisce fose il fatto che l'industria si dimostri spesso refrattaria verso queste idee o ritiene che sia un segnale che vi state

Panasonic

muovendo nella direzione giusta?
Penso sia divertente scatenare flame enormi sulla stampa con altra gente dell'industria. Di sicuro mi sono divertito con questi scambi, ma dal nostro punto di vista, sono semplicemente dei teatrini. Le domande importanti sono: 'Cosa ne pensano i tuoi clienti?' oppure 'Cosa pensa la gente che usa i tuoi tool di ciò che stai facendo?'. Penso ci siano persone che sono più determinate ad assumersi rischi; alcuni degli sviluppatori più piccoli e più nuovi, che ritengono di non poter aver successo usando i metodi tradizionali, sono in cerca di opportunità, perciò credo inizieremo a vedere più gente che prenderà rischi nei team più giovani. E una volta che questi sentieri saranno stati battuti un minimo, sarà più sicuro per organizzazioni meno avvezze ai rischi seguire la medesima strada. Ma sono molto più preoccupato dalle e-mail che ricevo dai nostri fan che dal leggere nella stampa cose come: 'I contenuti episodici sono una sciocchezza e ai consumatori non piaceranno', perché nove volte su dieci quella frase significa: 'Non sto realizzando alcun episodio perciò ne parlerò male, visto che il mio portfolio non contempla qualcosa di simile'. Non si tratta di valutazioni particolarmente ponderate.

A giudicare dai bundle *Episode Two/Portal/Team Fortress 2* che state realizzando per 360 e PlayStation 3, sembra che siate assai certi che la cultura ludica dei giocatori su console sia la medesima di quella su PC. Ritiene che la gente dia troppa importanza al gap culturale che le divide?
Credo che non sappiamo ancora come prendere decisioni in questo senso. È lo stesso con le giocatrici. La gente dice: 'Ehi, dovreste realizzare giochi per le ragazze', e noi rispondiamo: 'Per quanto ne sappiamo, è ciò che stiamo facendo'. Non siamo saltati fuori dicendo: 'Voi giocatori [su console] siete diversi quindi faremo qualcosa di diverso'. Allo stesso modo crediamo che i buoni giochi, una buona confezione e così via finiranno per essere apprezzati dalla gente e se non sarà così, scopriremo il perché e li correggeremo. Tendo ad essere un po' scettico di fronte a queste distinzioni. Un buon gioco è un buon gioco e avrà successo. Non ho mai visto fallire un gran gioco solo perché indirizzato al pubblico sbagliato. Quello che vedo invece è che un gran gioco spinge tutti a riscrivere i cliché usati dalla gente per fare a fettine il mondo. Spero avremo ragione e che stiamo mettendo il prodotto giusto di fronte ai consumatori, a prescindere dall'hardware su cui stanno giocando. E se così non fosse, spero ci diranno come farlo meglio la prossima volta.

> "Non ho mai visto fallire un gran gioco solo perché indirizzato al pubblico sbagliato. Quello che vedo invece è che un gran gioco spinge tutti a riscrivere i cliché usati dalla gente per fare a fettine il mondo"

Quanto è importante per voi l'arrivo di Windows Vista?
Al momento siamo abbastanza concentrati sul capire quanto sia doloroso Vista per i nostri clienti. Lo SLI non è ancora supportato, non ci sono driver per 8800, quindi anche se è basa sulle DX10, l'unico hardware DX10 non ha driver disponibili al momento. Gli account utente limitati sono molto frustranti. Sembra che per certi aspetti Vista sia ancora un work in progress, e per i nostri clienti quelle caratteristiche chiave che possiedono già su XP renderanno difficile la migrazione a Vista, per il momento. È un bel freno per il tentativo di Microsoft di posizionare Vista come una piattaforma ludica quando ci sono così tanti problemi di varia entità che non si presentano su XP.

Per certi aspetti il PC è la piattaforma da gioco più sofisticata al mondo, eppure sono in pochi a considerarla in questo modo. Ne è sorpreso o ritiene che la frammentazione dell'hardware finisca per essere inevitabilmente un problema?
Non lo comprendo. È un po' come se adesso chiedessi a qualsiasi persona qual è lo scontro più importante, e tutti direbbero quello fra Xbox 360 e PlayStation 3, quando in realtà *World of WarCraft* costituisce un mercato molto più grande, sicuramente molto più redditizio di quanto sia Xbox. Se i tizi di Blizzard avessero definito *WOW* come una console next-generation, avrebbero avuto un successo molto più grande delle altre due macchine. Ciò che voglio dire è che se si fossero spinti a ridefinire il concetto di console next-gen come una piattaforma software anziché una piattaforma hardware avremmo avuto una storia molto più intrigante. È la stessa cosa successa col Nintendo DS: è per questo che l'hardware vende e stanno piazzando tutte quelle unità.

Quella di due colossi multimediali, mutlifunzione e più costosi di un PC di fascia bassa che si prendono a mazzate è una storia interessante da raccontare. Ma questo mette in secondo piano una marea di altre storie più concrete, come il successo mostruoso di *WOW* o il successo mostruoso del DS. E una di queste storie che scompare nelle nebbie è che quando Microsoft vuole parlare di videogiochi, tutti gli analisti vengono indirizzati come pecore verso la divisione Xbox, ma non quella Windows, e quando qualcuno dice qualcosa a riguardo delle vendite di PS3, 15 persone di diverse agenzie PR di Sony chiamano quella persona e la correggono, ma quando qualcuno dice qualcosa di sbagliato circa le vendite su PC... Ci troviamo in questa bizzarra situazione in cui siamo una società indipendente e gli analisti chiamano noi perché siamo fra i pochi a parlare concretamente di distribuzione digitale.

Quando la gente parlava del declino negli introiti garantiti dal PC, dimenticava completamente i cybercafe, dimenticava completamente gli introiti generati mensilmente dagli MMORPG e non aveva mai sentito parlare di Popcap o di nessuno dei casual game che vengono venduti su Internet. Semplicemente, là fuori non c'è nessun azionista che stia aiutando la gente a capire cosa stia accadendo davvero. Mancando ciò, non è così sorprendente che il successo del PC come piattaforma da gioco tenda a scomparire da tutte le storie che vengono scritte: molto semplicemente non c'è una grossa agenzia di PR pagata con le royalty di una piattaforma che si occupa di pompare queste storie.

Cosa dovrebbe cambiare nell'ambito dei giochi per PC per permettervi di fare al meglio ciò che vi prefissate?
Be', al momento la cosa che mi esalta di più è l'avvento dei progetti hardware multicore creati dai produttori di CPU, perché ciò cambierà enormemente il design dei videogiochi nel corso del prossimo paio d'anni. Ci darà anche più opportunità per occuparci di tutte le cose che non siano solo la grafica nei videogiochi, e trovo la cosa super-esaltante. Se dovessi scegliere una sola cosa, vorrei che l'attenzione che Microsoft sta dedicando a Xbox venisse invece spesa nel rendere il PC un miglior oggetto per i consumatori perché attualmente sembra stiano facendo retromarcia. Per un qualsiasi cliente, installare Vista sul proprio PC nei prossimi sei mesi costituirà un'esperienza peggiore che avere XP sulla stessa macchina, e questo mi sembra davvero strano quando teoricamente dovrebbe significare un prodigioso passo in avanti per il videogioco.

C'ERA UNA VOLTA

Una storia scritta in vent'anni e un videogioco in lavorazione da sette: BioWare svela Dragon Age

Il mondo dei videogiochi adora le iperboli. È una cultura fatta di altisonanti superlativi e vuote esagerazioni, il che significa che quando uno trova scritto 'la nuova avventura epica di BioWare' ciò che legge in realtà è 'il nuovo gioco di BioWare'. Eppure il termine 'epico' non appare affatto fuori contesto in questo caso, e sembra anzi il più adeguato per descrivere *Dragon Age*. Annunciato all'E3 2004, da allora il gioco è scomparso dai radar, tanto che sono in molti ad averne persino dimenticato l'esistenza. E la genesi del progetto è ancora più datata. Secondo BioWare sono stati investiti 20 anni-uomo nella sua storia, per la cui narrazione è stato addirittura necessario realizzare un nuovo engine. E con una finestra di lancio che dal 2007 arriva fino al 2008, il gioco deve ancora entrare nella fase di produzione a tempo pieno, quando cioè avranno termine lo sfibrante processo di definizione dell'ambiente di gioco, il raffinamento delle meccaniche e la stesura della sceneggiatura. Chiedere quindi al direttore del progetto **Scott Greig** di riassumere un simile lavoro in poche parole è certo pretendere troppo. Com'è possibile descrivere brevemente un titolo tanto vasto?

"Noi lo descriviamo come l'erede spirituale di *Baldur's Gate*", dice Greig tranquillamente. "Ciò che vogliamo fare è catturare quel genere di avventura party-based che avevamo nell'originale e aggiornarla con un'ambientazione next-generation". Così, una volta che i responsabili di design e programmazione del primo *Baldur's Gate* si sono messi al lavoro sul nuovo progetto, *Dragon Age* ha iniziato a prendere forma. Ma, come in tutte le avven-

TITOLO: **DRAGON AGE**
SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **N/A**
SVILUPPATORE: **BIOWARE**
ORIGINE: **CANADA**
DATA D'USCITA: **2007/8**

ture epiche che si rispettino, si è ravvisato sin dal principio un ostacolo. "Quando abbiamo esaminato ciò che volevano raggiungere col gioco, abbiamo pensato 'hmm, la tecnologia necessaria non è ancora disponibile'. Ecco perché abbiamo tenuto un profilo baso: stavamo lavorando silenziosamente alla tecnologia e allo stesso tempo stavamo sviluppando il mondo che la accompagnasse". Come si giustifica quindi una presentazione, a questo punto prematura, all'E3 di oltre due anni fa? "All'epoca avevamo pensato di annunciare *Mass Effect: Jade Empire* era appena uscito e volevamo essere certi che i nostri fan possessori di PC sapessero che stavamo lavorando a un titolo per PC".

Quindi qual era la tecnologia che il team stava aspettando? "Consideriamo questi giochi non tanto come RPG quanto come avventure story-based o comunque giochi story-based, e non ritenevamo che gli attori digitali fossero adeguati a trasmettere il genere di emozioni che cercavamo. Se ripensate al primo *Baldur's Gate*, esisteva praticamente un solo canale di comunicazione: le parole. Perciò se si voleva far capire che un personaggio era arrabbiato, dovevi scrivere parole di rabbia. Dovevi scrivere 'No, dannazione!' o qualcosa del genere. Poi siamo passati a *KOTOR*, arrivando al secondo livello, ovvero il doppiaggio: in questo modo potevi dire parole di rabbia, per esempio fargli urlare 'NO!' con la giusta inflessione vocale. E adesso stiamo passando al livello successivo con *Mass Effect* e *Dragon Age*, dove puoi avere un attore che guarda la camera con l'espressione facciale appropriata. Non devi fargli dire una parola e potrai comunque trasmettere un contenuto emotivo. Quindi adesso abbiamo tre canali di comunicazione e tocca a designer, autori e artisti decidere quale sia il metodo più efficace per comunicare [un'emozione]. Quindi questo è uno degli aspetti tecnologici che volevamo assicurarci fosse presente: attori digitali e la loro capacità di trasmettere emozioni al giocatore".

Come da tradizione BioWare, Greig promette che ogni scelta o azione intrapresa dal giocatore porterà con sé un'ampia serie di conseguenze

Il design dei mostri è più ambizioso e originale di quanto potrebbe far pensare un'ambientazione fantasy tanto classica

Emozioni che verranno facilmente scatenate da uno scenario di gioco davvero epico: "I nostri designer sono usciti di testa. Hanno messo insieme la storia di un mondo che andasse indietro di 5.000 anni e ciò che volevamo era assicurarci che ogni cosa in questo mondo avesse senso. Un team di cinque persone ha lavorato a questo mondo per circa quattro anni, pertanto si può dire sia una discreta mole di lavoro".

Con queste premesse viene spontaneo chiedersi quale forma possa prendere una simile avventura. Che aspetto ha un mondo che ha richiesto 20 anni-uomo per essere concepito? Greig prende fiato, ma poi si ferma: "No, sono stato minacciato dall'autore che se avessi rivelato qualsiasi cosa sulla trama a questo punto... be', diciamo che le minacce sono state abbastanza terrorizzanti da costringermi a soprassedere sulla storia per il momento". Nessun indizio? Di sicuro, quanto meno, saranno presenti dei draghi. "Be', ci sono dei draghi", conferma alla fine Greig. "Il nome *Dragon Age* si riferisce proprio all'era di quel mondo. È l'era dei draghi perciò volevamo trasmettere la sensazione che questa fosse la storia che prende vita, un po' come l'era delle leggende e degli eroi. Per quanto riguarda l'ambien-

Sebbene i combattimenti vengano controllati mediante una classica inquadratura dall'alto, accuratezza e dinamismo possono essere apprezzati anche avvicinando la camera

tazione del mondo... uno dei nostri designer si è inventato il termine 'dark heroic fantasy' perché stiamo prendendo elementi dall'high fantasy. Questo è il genere di fantasy più tradizionale: ci sono i draghi, la magia, gli eroi e i cattivi, e poi stiamo incorporando un sacco di elementi dal fantasy dark. Elementi come quelli horror, per questo i mostri sono terrificanti; è presente una componente di realismo più cupo. Componenti molto più mature di quanto fatto in passato".

Quindi ci sono i draghi, la magia, gli eroi e l'horror. Ma della storia non è davvero dato di sapere nulla? Greig ride: "Ragazzi, vorrei fornire un sacco di dettagli in proposito, ma la trama... Ogni volta che parliamo con la gente della trama otteniamo sempre reazioni del tipo: 'Wow, non sapevo poteste fare una cosa simile', oppure 'Wow, è qualcosa di davvero sorprendente!'. Queste sono le reazioni che riscontriamo di solito. Ma dovete capire che il nostro pubblico sta essenzialmente crescendo. La sua età media ha superato i 20 e quasi raggiunto i 30 anni, e sono i fan stessi a chiedere qualcosa di più sofisticato, sia nella narrazione che nello scenario vero e proprio. Stiamo puntando a qualcosa di simile al nuovo 'Battlestar Galactica'. Se la roba high fantasy tradizionale era come il 'Battlestar Galactica' degli anni '70, noi stiamo provando a rendere *Dragon Age* simile alla versione più moderna della serie. Tutti gli elementi chiave sono sempre presenti, ma i personaggi sono molto più realistici, hanno molto più spessore. Fanno ciò che la gente reale farebbe se messa in quel genere di situazione, ed è questo che intendiamo quando diciamo che stiamo realizzando del dark fantasy. In sostanza è il classico fantasy che è cresciuto".

"Quando osserviamo la gente che ci gioca, notiamo che passano circa metà del tempo ad esplorare il mondo e a parlare coi personaggi"

È una distinzione interessante: molti sequel si concentrano sulla clonazione del successo originale. Altri prendono invece una vecchia idea e cercano di aggiornarla inserendo quelle innovazioni che altri titoli hanno proposto nel frattempo. Con *Dragon Age*, BioWare sembra voler prendere un approccio differente, consapevole che il corposo pubblico di *Baldur's Gate* esista ancora, ma sia ora più adulto, saggio e selettivo. Anche se questi fattori potrebbero indicare la direzione da intraprendere con la trama, com'è possibile progettare un gioco per utenti i cui gusti si sono evoluti, ma le cui abitudini ludiche sono forse rimaste immutate? Quanto sarà familiare l'esperienza di *Dragon Age* per i veterani di *Baldur's Gate*?

"Stiamo cercando di ricatturare il medesimo feeling", conferma Greig. "Ma abbiamo imparato un sacco di cose sulle interfacce utente e su cosa piaccia fare davvero ai giocatori, perciò sarà aggiornato. Un'altra cosa che stiamo spingendo in *Dragon Age* è l'esperienza ludica. Quando osserviamo la gente che ci gioca, notiamo che passano circa metà del tempo ad esplorare il mondo

Una storia che abbraccia 5.000 anni fa da sfondo a tutto il mondo di gioco, dall'architettura, alla tecnologia, dal linguaggio alla mitologia.

AGE OF EMPIRES

Per lungo tempo BioWare è sembrata incarnare alla perfezione la filosofia dello studio perennemente dedito ad un solo progetto alla volta, ma con i recenti investimenti apportati da Elevation e la nascita dei BioWare/Pandemic Studios, la situazione è cambiata radicalmente. Oltre a *Dragon Age* e *Mass Effect*, la casa sta realizzando un MMO ancora ignoto nel suo secondo studio in Texas, ed è piuttosto recente l'annuncio della creazione di una divisione dedita a titoli per portatili. Greig (sopra) è stato il primo dipendente di BioWare, e come tale è la persona più indicata per giudicare questi mutamenti: "Ho iniziato in BioWare circa 11 anni fa, perciò ho visto la società passare da un solo dipendente fino a quasi 300. La gente dall'esterno dice: 'Dio mio, siete cambiati un sacco negli ultimissimi anni', ma BioWare non ha sempre fatto altro che cambiare, e io ne ho seguito l'intera crescita. Ci sono comunque un paio di cose che sono rimaste assolutamente immutate: la dedizione della società verso giochi di qualità e un posto di lavoro di qualità per i suoi dipendenti. Non importa se ora abbiamo tutti questi nuovi team che lavorano a progetti diversi, come nel caso dell'MMO fatto giù ad Austin: la cosa fondamentale è far capire alla gente che si trova in un posto eccezionale in cui lavorare, e la qualità dei giochi non è cambiata. Uno dei segreti del successo è che a prescindere da dove si vada o da cosa si faccia in futuro, fintanto che si rimane fedeli ai propri principi tutto andrà per il verso giusto".

Dragon Age offrirà ciò che Greig definisce "combattimenti con creature giganti", il che ricorda i combattimenti con i boss giganti di *Warrior Within*

e a parlare coi personaggi, e abbiamo scoperto che il miglior modo per immergere il giocatore è usando un'inquadratura in terza persona da sopra la spalla, come in *KOTOR*. Perciò, camminando lungo il gioco potete vedere le ambientazioni, potete vedere il cielo, e ci si sente connessi. Ma quando inizia un combattimento, potete allargare l'inquadratura per ottenere una visuale più strategica, dato che spingeremo davvero molto le meccaniche del combattimento di gruppo. Dovrete essere in grado di eseguire cose come le combinazioni fra vari personaggi. Per esempio uno dei mostri potrebbe immobilizzare un altro membro del party e voi dovrete spedire lì un altro membro del party per recuperarlo. L'aspetto che permetteva a *BG* di funzionare era che si aveva il pieno controllo di tutti i membri del party e si finiva per usare delle tattiche per risolvere gli enigmi, perciò ogni combattimento era come una specie di mini-puzzle. Quindi abbiamo lavorato sul miglioramento del tipo di combinazioni che è possibile usare, sulle tattiche e sulle strategie, oltre ad aver raffinato la parte visiva e l'azione. Vogliamo far sì che si giochi un po' più velocemente e che sia più eccitante, ma vogliamo anche avere la possibilità di mettere in pausa e giocare, perciò è possibile fermarsi, impartire un comando e vedere come funziona".

E i personaggi sono un'altra componente chiave della visione di *Dragon Age*. "Sono un'altra cosa che volevamo fare", spiega Greig. "Abbiamo condotto un sacco di ricerche su come gli utenti giochino i vari titoli, ed è venuto fuori che, a differenza di molti altri giochi, quando i giocatori sono in un'ambientazione fantasy hanno sempre un personaggio particolare con cui gli piace giocare ogni volta. E non è sempre lo stesso per ogni giocatore. Ciò che abbiamo fatto è stato quindi quello di ricavare gli archetipi di questi personaggi e mettere poi insieme quelle che abbiamo chiamato le storie d'origine. Ci sono stati un paio di giochi che hanno sperimentato con quest'aspetto prima, ma le nostre storie d'origine costituiscono praticamente la prima ora dell'avventura o le prime due, a seconda di come giocate. Voi dovrete creare il personaggio: si tratta di una customizzazione completa, perciò dovete sceglierne razza, classe, le solite cose, ma poi dovete anche sceglierne la storia d'origine. Quindi, per esempio, se scegliete i nani, avrete la possibilità di diventare un nobile: in pratica sarete il figlio di un re dei nani, oppure la figlia, e ci sarà un'intera avventura di una o due ore che vi farà entrare in quel mondo. Quello che abbiamo voluto fare, in pratica, è fornirvi una fetta sottile ma profonda dell'ambientazione di gioco. Se avete scelto i nani siete ovviamente interessati al mondo dei nani. La storia d'origine vi porta dentro la storia più ampia e prepara anche eventi personali che modificano in parte lo svolgimento del gioco durante tutto il suo corso. Per esempio, quasi tutte le storie d'origine hanno una specie di nemesi in cui imbattersi: perciò c'è uno spunto narrativo lì dentro e ognuno è diverso, e incontrerete questa nemesi durante tutto il corso del gioco. Quando scegliete la vostra storia d'origine avrete diversi svolgimenti nel corso del gioco, perciò successivamente, a prescindere da quale storia d'origine abbiate scelto di giocare, finirete per tornare alla città dei nani. Ora, se avete scelto il nobile, ovviamente essendo il figlio del re dev'essere accaduto qualcosa che vi ha costretto ad andarvene e ciò cambia totalmente il dipanarsi della storia in quella sezione del gioco".

BioWare spera ovviamente che la solidità delle storie d'origine spinga i giocatori a riprendere l'avventura dall'inizio più volte. "Ciò che volevamo era assicurarci che il gioco fosse sufficientemente familiare per gli utenti che ci entravano, ma anche far sì che ci fosse sufficiente profondità nell'esplorazione perché la gente giocasse tutta l'avventura. Essenzialmente, scegliete una delle tre classi base (mago, guerriero e ladro) e dopo pochissimo tempo vi verranno proposte delle classi avanzate, e potrete customizzare completamente lo sviluppo del vostro personaggio. Dopo alcuni livelli ci saranno persino delle classi ancora più avanzate fra cui scegliere. Quindi sono disponibili un bel po' di combinazioni di classi, e il modo in cui sceglierete abilità e skill vi permetterà di customizzare completamente il personaggio. Se siete persone a cui piace giocare con un guerriero, ma con abilità magiche, avrete quella possibilità, oppure se volete controllare un mago con abilità da lottatore oppure se avete sempre voluto avere un mago con una spada, potete fare anche quello. Avrete la possibilità di reindirizzare le vostre scelte man mano che proseguite, ma una delle cose su cui ci sia-

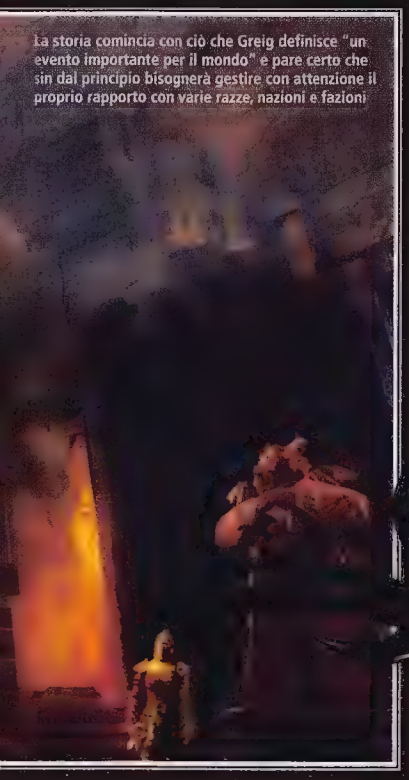
"Quando i giocatori sono in un'ambientazione fantasy hanno sempre un personaggio particolare con cui gli piace giocare ogni volta"

mo concentrati è la rigiocabilità. Soprattutto grazie alle storie d'origine, abbiamo immaginato che la gente giocherà tutto il gioco e dirà: 'Wow, ho scelto il nano ed è tutto davvero dettagliato. Cosa succederebbe se tornassi indietro e giocassi invece con la storia d'origine del mago?'. Giocherete tutto il titolo in quel modo e ci sarà un ambiente completamente diverso, perciò ci sarà un adeguato coefficiente di rigiocabilità. Inoltre, man mano che avanzerete nel gioco incontrerete altri personaggi che entreranno nel vostro party, perciò avrete la possibilità di upgradare completamente anche quelle classi. Quindi potrete sperimentare con classi diverse persino nella vostra prima avventura.

Un'altra peculiarità di *Baldur's Gate* che farà ritorno in *Dragon Age* saranno i contenuti creati dagli utenti. "Decisamente. Abbiamo un toolset aggiornato, ed è abbastanza potente. Col toolset di *Neverwinter* non puoi realizzare un modulo sbagliato, ma sei abbastanza limitato con alcune delle cose da fare. Con *Dragon Age* volevamo che l'esperienza fosse davvero il massimo, perciò ci siamo assicurati che il toolset fosse più potente di ciò che avete provato in passato. Abbiamo tolto le rotelline alla bici, in pratica, e messo tutto a disposizione degli utenti per crearci contenuti. Siamo rimasti sinceramente colpiti da ciò che gli utenti sono stati capaci di realizzare con l'editor di *Neverwinter*, ed è apparso chiaro che siano in grado di utilizzare un sistema più potente, quindi ci assicureremo che l'abbiano a disposizione. Sarà sicuramente il più user friendly possibile, ma gli utenti saranno in pratica capaci di realizzare un gioco della medesima qualità di quello che abbiamo fatto noi se gli dedicheranno tempo ed energie".

La gamma di protagonisti sarà ampia dato che, secondo Greig, i gusti dei giocatori nella scelta dei propri avatar sono alquanto eterogenei

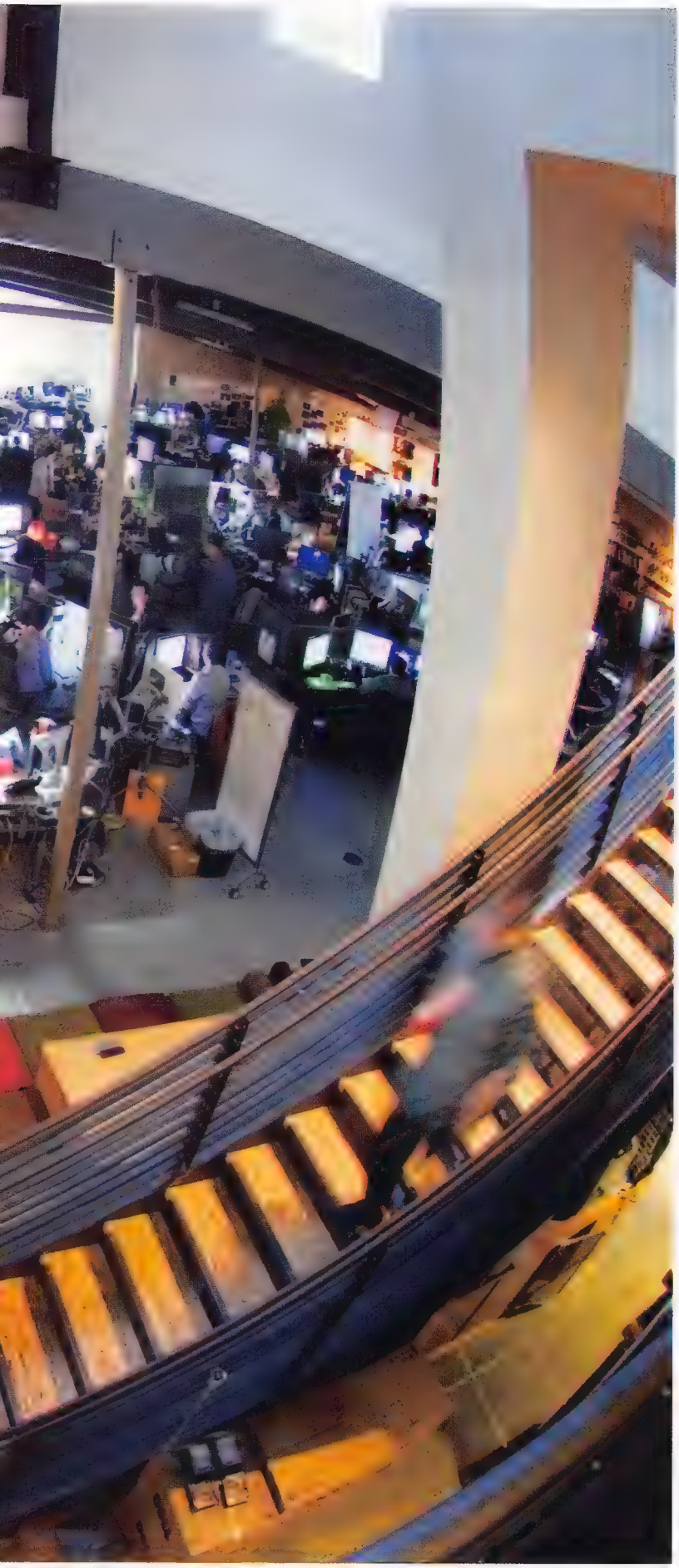
Fonte di ispirazione citata da Greig spiccano "Il Signore degli Anelli" e i primi romanzi fantasy di George R. R. Martin dei "Cronache del ghiaccio e del fuoco"


La storia comincia con ciò che Greig definisce "un evento importante per il mondo" e pare certo che sin dal principio bisognerà gestire con attenzione il proprio rapporto con varie razze, nazioni e fazioni

I costanti riferimenti al toolset di *NWN* hanno una loro motivazione. Una delle ragioni per la lunga gestazione di *Dragon Age* è che il gioco in realtà è già stato realizzato una volta: "Già, abbiamo utilizzato *Neverwinter Nights* come tool per realizzare un prototipo, preparare la storia e giocarla tutta", spiega Greig. "Bisognava usare la fantasia un sacco di volte, qualcosa del tipo: 'Immaginate questa cosa, ma con un aspetto davvero bello'. Ma è davvero interessante avere questa fase di preproduzione così lunga e vedere che tutto il contenuto viene messo assieme in un periodo di tempo breve. E possiamo farlo perché abbiamo realizzato tutta la storia, siamo stati in grado di giocarla diverse volte, testandola e apportando le nostre limature".

E quell'investimento è basilare, perché *Dragon Age* è più di un gioco: "È decisamente un progetto a lungo termine perché abbiamo una nuova tecnologia, un nuovo mondo proprietario e, come ho detto, ci è apparso abbastanza chiaro sin dall'inizio che non si poteva fare una cosa simile a metà, andava fatta in toto. E lavorare a questa tecnologia ha richiesto uno sforzo notevole. Questa in sostanza sarà la base tecnologica che BioWare utilizzerà anche per i suoi prossimi giochi, perciò abbiamo avuto il piacere di costruire la tecnologia next-gen che li accompagnerà".

E questa è la nuova epica avventura di BioWare, pronta ad affondare le radici nel passato e a gettare le fondamenta per il futuro, a seguire le tradizioni ma a crescere con il proprio pubblico. Come tutti i progetti epici, anche *Dragon Age* ha una percentuale di rischio elevata. Le aspettative di un pubblico più adulto non saranno forse andate oltre i combattimenti click-based che animavano l'esperienza di *Baldur's Gate*? A cosa serviranno 5.000 anni di storia se gli elementi tradizionali del gioco non lo faranno risaltare nei reami sempre più affollati del dark fantasy? Greig non sembra avere alcun dubbio in proposito. "Credo proprio", dice con soddisfazione, "che la gente rimarrà sorpresa di quanto in là ci spingeremo con questo gioco".



Vita da Spartano

Ci vuole disciplina militare o entusiasmo da giocatore per creare una killer application? Bungie racconta il suo rapporto con Microsoft e cosa viene dopo Halo

"Già, talvolta è come se fossi ancora l'ultimo arrivato", dice **Jaime Greisemer** di Bungie tamburellando nervosamente sul tavolo della sala conferenze. "Cioè, alcune volte ho come la sensazione di poter dire qualsiasi cosa perché verrei comunque ignorato, perché sono il novellino".

Greisemer fa parte dello studio statunitense dal 1999. Più di lui c'è stata solo una persona, per dieci anni. Non ha senso, perché questo irrequieto ragazzo dai capelli ricci è Bungie. Non è uno dei membri fondatori, essendo arrivato appena un anno prima che la softco indipendente di Chicago venisse comprata da Microsoft per sviluppare *Halo* come titolo di lancio per Xbox nel 2000. E non può essere indicato come l'eccezionale talento di questo team di per sé già eccezionale, sebbene il suo compito sia quello di preservare il cuore dell'esperienza *Halo*, quei famosi '30 secondi di divertimento' che lui stesso ha etichettato e aiutato a creare, quella libera, ciclica interazione fra armi, veicoli e scudi.

Greisemer è comunque l'archetipo del dipendente Bungie: insieme irriverente e fedele; ferocemente autocritico; entusiasta per i traguardi raggiunti dalla casa; reclutato dalla fanbase di quest'ultima (nel suo caso, i clan formatisi attorno a *Myth*). E vanta inoltre una perfetta comprensione della gerarchia dello studio, dove la catena di comando è controbilanciata dalla meritocrazia, da un sistema di classificazione basato sul periodo di occupazione (dal Grizzled Ancient allo Newbie) e da una persistente competizione interna.

"È impossibile sentirsi stabili e al riparo qui", continua Greisemer. "L'ultimo designer arrivato può sfidarmi durante un meeting sul design riguardo qualcosa che è stata parte integrante del gameplay di *Halo* per anni e anni e anni. Mi piace avere certe discussioni,

stare in una stanza e avere un gruppo di persone che mi dà addosso. Per me è davvero divertente se l'ego sopravvive e le idee che vengono dall'altra parte migliorano sensibilmente".

Fra queste mura, Greisemer può dire qualsiasi cosa e qualsiasi cosa può essere detta a lui. È uno degli aspetti inusuali di Bungie: un indizio sui misteri che **Videogiochi** è qui, negli uffici di Seattle, per svelare. Come si realizza un gioco eccezionale? E, cosa ancor più importante, come si tiene insieme uno studio quando quel gioco diventa un fenomeno crossmediatico, quando si diventa un fattore strategico nella console war, quando il proprio mondo si trasforma in una goccia nell'oceano della società più ricca del mondo? Alla luce di tutto questo, come fa Bungie a restare Bungie?

Costruire la propria fortezza privata di certo non guasta. Dopo aver completato *Halo* e *Halo 2* presso il Millennium Campus di Microsoft nella vicina Redmond, Bungie fu il primo team dei Microsoft Game Studios (senza contare la britannica Rare) ad avere il permesso di staccarsi e fondare una propria base operativa.

L'edificio è un ex-centro commerciale all'ingrosso con un ampio parcheggio circondato da pasticcerie e caffetterie. Ma all'interno dell'immenso ufficio principale l'oscurità è punteggiata dai bagliori bluastri di un centinaio di pannelli LCD. Con due piani di uffici chiusi sul retro, sembra di mettere piede in una struttura di *Halo*. Il che è poco sorprendente se si considera che uno degli architetti del team di artisti Bungie aveva contribuito alla progettazione di quel centro commerciale.

Ma il trasloco non fu solo motivato da questioni di privacy. "Volevamo uno spazio aperto nel quale ci si sentisse a proprio agio, che fosse adatto alla nostra natura collaborativa permettendoci di avere maggiore flessibilità", dice lo studio manager **Harold Ryan**, un corpulento, impenetrabile muro di muscoli addestrato da Microsoft per gestire le operazioni di Bungie. "All'inizio qualcuno propose di mettere le ruote alle scrivanie, e pensavo fosse uno scherzo. E adesso, le scrivanie hanno le ruote. Ne vuoi spostare una? Basta staccare i cavi dalle prese a terra e poi reinserirli". I tavoli sono disposti a cerchio in base alle discipline di cui si occupano i rispettivi occupanti, i quali cambiano a loro volta posizione col mutare degli incarichi.

L'art director **Marcus Lehto**, un gigante dalla voce tenue, veterano dei giorni di Chicago, dice che il dialogo e l'indipendenza inter-disciplinare sono da sempre vitali per la prosperità creativa di Bungie. "Dall'inizio, quando eravamo tre o quattro in una vecchia scuola cattolica, con i topi che sbucavano da sotto le scrivanie, ad oggi, è stato fondamentale mantenere quella comunicazione aperta e la struttura delle discipline. Non consideriamo nemmeno l'ingegneria come qualcosa di completamente separato dall'arte, dal design". Lehto ricorda anche gli uffici temporaneamente occupati subito dopo l'acquisizione da parte di Microsoft: "Ci misero in cubicoli alti quasi tre metri. Sebbene fossimo tutti vicini, il team cominciò a spaccarsi nel giro di poche settimane. Era incredibile quanto avessimo bisogno di poter essere a portata di vista, in grado di parlare immediatamente piuttosto che comunicando via e-mail".

Questo approccio diventerà presto particolarmente importante perché Bungie vuole espandersi. Lo studio, attualmente composto da oltre 100 persone (incluso personale a contratto), ha appena completato la sua più massiccia annata di assunzioni, e intende crescere in fretta, in parte per soddisfare l'enorme fame di asset di 360. In parte, ma non del tutto. Con forse poco meno di un anno ancora da dedicare allo sviluppo di *Halo 3* e con la fine di questa monumentale trilogia (sebbene non necessariamente dei giochi di *Halo*: Ryan ad un certo punto parla del "prossimo gioco di *Halo*" e dice che probabilmente sarà uno sparatutto) in vista, la crescita di nuovi progetti originali è già in corso. Bungie sta per affrontare il suo più grande cambiamento, più grande persino della 'fusione' (Greisemer insiste nel definirla così) con Microsoft: smettere di essere uno studio che si occupa di un singolo progetto, di una sola PI.

Le motivazioni sono tante, non ultima il conflitto fra la reticenza ad abbandonare *Halo* e l'esigenza di allontanarsene. **Marty O'Donnell**, compositore, audio director e figura 'paterna' di Bungie (un ex dipendente a contratto sulla cinquantina, gradualmente diventato elemento di coesione del gruppo) punta il dito proprio su questo: "Per certi versi abbiamo lasciato che *Halo* significasse Bungie e Bungie significasse *Halo*. Credo che negli ultimi quattro o cinque anni siamo diventati leggermente compiacenti circa il nostro branding, e se Microsoft ha giustamente deciso di espandere l'universo di *Halo* affidandosi ad altra gente, per noi va bene".

"La cosa non turba Marty o me più di tanto", fa notare il technical lead **Chris Butcher**, un energico, spiccato neozelandese definito 'ragazzo geniale' e prelevato dalla comunità dei fan più o meno nello stesso periodo in cui fu assunto Greisemer. "Ma dovete ricordare che il 75 per cento della gente qui dentro ha lavorato solo sui giochi di *Halo*. E soprattutto, da quando sono arrivati in Bungie, gli unici giochi su cui hanno lavorato sono stati blockbuster che hanno venduto 5 milioni di copie e favorito la diffusione della piattaforma. È un mondo completamente diverso in cui vivere rispetto a quello in cui si lavora su qualche altro titolo futuro, pertanto sarà una vera sfida per noi separarci".

Bungie non si lascia certo intimorire dalle sfide. E sebbene sia vero che più progetti hanno bisogno di una Bungie più grande, è anche vero, ammette Lehto, che una Bungie più grande ha bisogno di più progetti. "Per conservare quella cultura sarà necessario permettere allo staff di dividersi in team più piccoli che siano in grado di avere un impatto sul progetto. Quando si arriva ad avere 100 persone e passa nello studio, diventa difficile far sì che chiunque possa avere un impatto significativo su un progetto".

Anche se Bungie non stesse considerando di espandere il proprio portfolio, anche se fosse contenta di restare una fabbrica di *Halo*, lo scenario odierno è comunque molto diverso da com'era cinque anni fa. Xbox 360 avrà compiuto

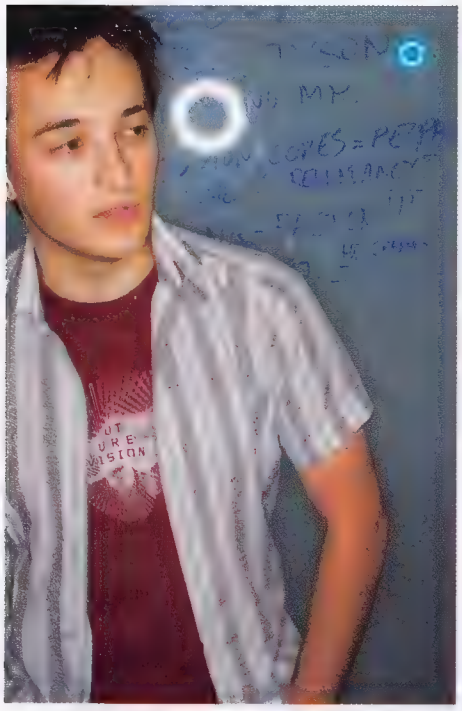
Servizio clienti

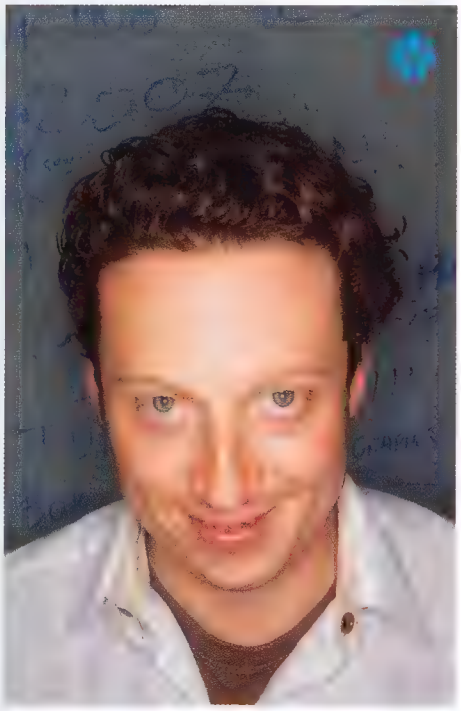
Uno strumento vitale per il mantenimento dell'identità di Bungie all'interno di Microsoft e per conservare la sua comunità di fan, è stato il sito bungie.net. Ed è inoltre un esempio di come Bungie sta cambiando Microsoft dall'interno. "Quando ho cominciato quattro anni fa, venivamo visti come in conflitto diretto con tutti gli xbox.com del mondo e con i piani generali di PR di Microsoft". Ma adesso, "Brian [Jarrad] nello specifico viene visto all'interno di Microsoft come un modello in materia di amministrazione di una comunità", dice O'Connor, e bungie.net viene largamente imitato. L'integrazione dello stat-tracking di *Halo 2* fu un atto d'amore per il team ("una delle più belle esperienze che abbia mai vissuto da dipendente", dice Russell) ed un esempio di quei progetti periferici che, dice Barnes, "in altre società verrebbero messi nella lista delle cose fattibili, laddove sono invece al centro di ciò che rende felice un videogiocatore".

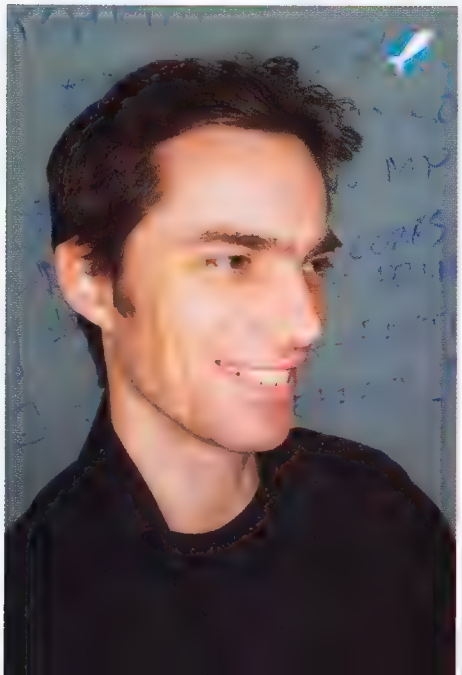
"Abbiamo lasciato che **Halo significasse Bungie** e Bungie significasse Halo. Credo che **negli ultimi anni** siamo diventati **leggermente compiacenti**"

Brian Jarrard
capo community e franchise
Frank O'Connor
autore e community officer
Marty O'Donnell
audio director
Chris Butcher
technical lead
Harold Ryan
studio manager
Jaime Greisemer
sandbox design lead
Jonty Barnes
capo produzione
Zach Russell
responsabile progetti speciali
Marcus Lehto
art director

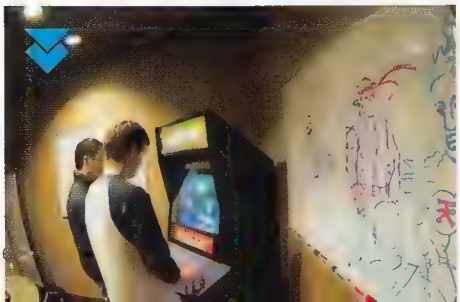
bungie.net

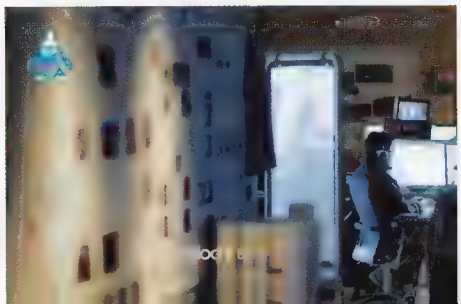






Videogiochi





[Pagina a fianco] Le lavagne sono davvero ovunque. Il pennarello è più potente dell'e-mail. [In basso a sinistra] *Street Fighter* è una tale ossessione per lo staff che ci sono due cabinati nell'edificio

due anni quando *Halo 3* arriverà sul mercato, e la particolare sinergia fra i giochi Bungie e le console Microsoft per certi versi è già stata spezzata.

"Era impossibile concepire che Bungie non avesse un titolo di lancio per Xbox 360", dice O'Donnell. "È stato difficile per i colletti bianchi accettare la cosa, dicevano tipo: 'no no no, dobbiamo avere un titolo Bungie al lancio'. Ma ricordo che dissi che non c'era niente di meglio per Bungie che non avere un titolo di lancio, che non definisse Xbox 360. Capisco che potesse spaventare tutti, ma non spaventava noi. Noi realizziamo giochi. Non lanciamo piattaforme. Non le promuoviamo. Nel momento in cui pensassimo che è questo ciò che dovremmo fare, nel momento in cui pensassimo a Bungie come ad una platform company, saremmo, secondo me, condannati". Butcher è assolutamente d'accordo. "Nonostante l'acquisizione da parte di Microsoft, lo scopo di Bungie non è quello di fare soldi per Microsoft o di supportare la sua piattaforma. L'obiettivo di Bungie è fare grandi cose".

Ciò che sorprende è la propensione di Microsoft a vederla nello stesso modo, e a lasciare che Bungie operi secondo i suoi termini. "Quando da Chicago ci siamo trasferiti qui, temevo sarebbe stata la fine di Bungie", confessa Lehto. "Credevo sarebbe solo stata una questione di tempo prima che venissimo destinati a progetti in cui non credevamo o che la nostra cultura venisse distrutta". Lehto è ben contento di ammettere che aveva torto. Il capo della produzione, **Jonty Barnes**, un esile inglese trasferito di recente dai compagni di scuderia Lionhead, ne è rimasto stupito. "Di fatto, è molto simile al rapporto produttore-sviluppatore. Lionhead e Bungie sono ugualmente mescolate con Microsoft, il che è alquanto incredibile considerate le ubicazioni geografiche".

"Avendo gestito una mia attività sapevo che per Alex [Seropian, fondatore di Bungie] sarebbe stato uno shock diventare improvvisamente un middle manager in una multinazionale grande quanto Microsoft", dice O'Donnell. "Sapevo che Alex si sarebbe sentito frustrato, e negli anni successivi così è stato. Ma quando abbiamo parlato con Ed Fries [all'epoca VP della produzione per Microsoft] è stata una delle cose che ci ha assicurato non sarebbe mai accaduta. Volevano fare tutto ciò che fosse in loro potere per far sì che Bungie restasse isolata, che conservasse la sua cultura, senza venire annacquata".

"Microsoft voleva **fare tutto ciò che fosse in suo potere** per far sì che Bungie **conservasse la sua cultura**, senza venire annacquata"

"Fu una cosa davvero insolita per Microsoft all'epoca", aggiunge Butcher.

E lo è un po' ancora oggi. "Non è necessariamente una battaglia contro delle forze di Microsoft che vogliono cambiare le cose", continua Butcher, "ma è solo il modo naturale in cui vanno le cose in una grande società. Microsoft è da sempre organizzata attorno al concetto di competizione fra le idee piuttosto che fra i gruppi".

"Non riguarda tanto la gente al top, ma alcune persone ai margini, gente che pensa: ma questi tizi non sono parte di Microsoft?", dice O'Donnell rivelando una certa frustrazione. "'Perché non possiamo fare le stesse cose che facciamo con chiunque altro?'. Non è tanto una battaglia, è solo che per noi è importante che ci siano delle barriere là fuori... Non so, in effetti è una sorta di battaglia. Non tutti hanno una visione d'insieme, specialmente ai bassi livelli". È comunque una battaglia che solo "cinque persone dello studio" conducono, secondo Butcher. "Il team che gestisce Bungie fa un ottimo lavoro nel proteggerci da queste pressioni", aggiunge **Brian Jarrard**, capo del reparto community e franchise.

Resta la domanda: perché lottare? Perché mettere a rischio la 'cultura Bungie' ("un atteggiamento un po' irriverente e un tipo di persone disinteressate a questioni societarie e burocratiche", secondo O'Donnell) così preziosa per il team?

La semplice risposta: per fare di *Halo* ciò che è stato. "Se andiamo da loro e scegliamo di fare di *Halo* un gioco per Xbox", dice Butcher ricostruendo l'argomento, "dobbiamo lavorare con loro su qualcosa che non è mai stata fatta prima. Abbiamo visto l'opportunità di rendere il gioco migliore, non solo in termini di gameplay, ma anche di impatto su di noi e sul mondo. Credo che tutti concordino sul fatto che *Halo* su Xbox sia un gioco diverso da quello che sarebbe stato se all'epoca fosse uscito su PC con lo stesso gameplay".

"Onestamente credo che con *Halo* sia stata soprattutto una questione di tempismo", dice Greisemer. "Quando la piattaforma venne realizzata, tutta la gente che ci aveva lavorato si mise insieme per creare il team perfetto per lavorare a quel gioco. Il fatto che fossimo a Redmond e potessimo parlare costantemente con i responsabili dell'hardware ci ha permesso di spingere la tecnologia più di altri. Era come una sorta di crogiolo in cui tutte queste cose si sono mescolate alla perfezione". Per quanto riguarda il gioco in sé e la creazione della perfetta alchimia delle sue innovazioni di design (il limite delle due armi, lo scudo rigenerante, i checkpoint), Greisemer la fa sembrare facile: come cavalcare un'onda.

"Non dovevamo sapere quello che stavamo facendo, avevamo delle idée così potenti che praticamente hanno scolpito il gioco da sole. La specialità di Bungie non è generare idee, ma riconoscerle. Non è che ci sediamo in una stanza e diciamo, OK, rivoluzioniamo il sistema dell'energia!".

Greisemer sminuisce inoltre una delle più elogiate qualità di *Halo*: l'equilibrio. "Non è la cosa più importante. Penso che non sia tremendamente difficile da ottenere. Quello che è davvero difficile è avere nel proprio gioco roba che sia ammirevole e diversa. Puoi fare un gioco perfettamente bilanciato in cui tutti hanno una pistola che si danneggia col tempo, giusto? In cui l'energia di chiunque decresce alla stessa velocità. La cosa difficile è esaltare tutto questo". Greisemer fa una pausa mentre i suoi occhi brillano maleficamente. "A pensarci bene, la pistola che si danneggia col tempo suona geniale".

Butcher ha una teoria molto più prosaica su ciò che ha reso *Halo* un gioco memorabile, e, si viene a sapere, su ciò che lo ha deluso di *Halo 2*. "Alla fine avevamo quattro o cinque settimane a disposizione per dare gli ultimi

Oltre lo sparatutto

L'elemento di maggior spicco dell'espansione di *Halo* oltre le mura di Bungie è stato messo in fermo: l'adattamento cinematografico, che avrebbe dovuto essere prodotto da Peter Jackson e diretto da Neill Blomkamp, è caduto vittima di disaccordi sul budget con le avallanti Universal e Fox. "Meglio che muoia adesso piuttosto che venga bastardizzato durante lo sviluppo per questioni di soldi", dice Jarrard flemmatico. "Lo spirito creativo del film stava venendo compromesso da bilanci finanziari e contratti". Ciononostante, restano ancora altri due progetti per Xbox 360: *Halo Wars*, l'RTS ad opera degli specialisti del genere e compagni di scuderia Ensemble Studios, e un progetto ancora da definire da parte della giovane Wingnut Interactive di Jackson. Un indizio su quanto seriamente Bungie tenga all'universo di *Halo* può essere dedotto dalla sua amorevole gestazione della recente 'Halo Graphic Novel' (sotto), che la casa stessa ha scritto e finanziato prima di rivolgersi a Marvel per la pubblicazione. "Con il tradizionale modello di licensing del franchise e con la ricerca di un partner le cose non stavano propriamente andando come volevamo", dice Jarrard. "Un giorno, Lorraine [McLees], uno dei nostri capi artisti, semplicemente decise che avremmo fatto questo libro da soli". Bungie riuscì ad avvicinare gli artisti che voleva, inclusi la leggenda francese Jean 'Moebius' Giraud e il pezzo forte di '2000AD' Simon Bisley, senza gli impicci politici di Marvel e DC. "Ebbe l'effetto secondario di accrescere il morale del team, il quale vedeva il suo universo, i suoi personaggi, realizzati da persone dell'industria del fumetto che per noi sono degli idoli".

ritocchi ad *Halo*. Non più di tanto. E da quell'ultimo cinque per cento dipende il trenta per cento del successo del gioco, se non di più. Quello fu il periodo in cui si scatenò la tempesta perfetta. Il team era al completo, tutto stava funzionando alla grande, l'hardware Xbox era pronto, e fummo semplicemente in grado di approfittare di tutto questo. L'intero gioco è stato messo insieme in quelle ultime settimane.

"Una delle cose che mi colpisce quando ci penso è che con *Halo 2* non accadde niente di tutto questo. Sembra incredibile, ma non avemmo il tempo per le rifiniture. Facemmo male i conti, sforammo di brutto, arrivammo con l'acqua alla gola. Pertanto *Halo 2* è molto meno di quello che avrebbe dovuto e potuto essere. Pensarci mi uccide. Persino l'esperienza multiplayer non è che una pallida ombra di quella che avrebbe dovuto e potuto essere se avessimo calcolato bene i tempi. Mi sconvolge. Non riesco proprio a giocare ad *Halo 2* in multiplayer. Non ce la faccio. Ed è per questo che so che *Halo 3* sarà infinitamente migliore".

L'intero staff Bungie è alquanto critico nei confronti di *Halo 2*. L'autore e community officer **Frank O'Connor**, pungente irlandese ed ex-giornalista, ammette che il finale fu alquanto brusco: "Uscimmo di strada alla Thelma & Louise". O'Connor ammette anche che l'autoanalisi inter-disciplinare di Bungie può talvolta essere il suo peggior nemico: "Il trucco è evitare di progettare o scrivere in squadre. Devi prendere il meglio dagli input che ricevi ed evitare di avere troppi galli nel pollaio".

"È un po' quello che è successo con *Halo 2*", concorda Greisemer. "Verso la fine stavamo lavorando sul bilanciamento delle armi e tutti avevano qualcosa da dire su tutto, e credo che alla fine limammo bruscamente alcuni di quegli spigoli".

Questo atteggiamento non va interpretato come una mancanza di fiducia in se stessi. Bungie è un'organizzazione fortemente autocritica. "La pressione non deriva dalla volontà di battere *Halo* o *Halo 2*. È totalmente interna", dice un sempre moderato e tranquillo Jarrad. "Ci imponiamo di migliorare sempre. Niente è abbastanza buono per noi". È questo un aspetto dello studio di cui tutti parlano con approvazione, persino con orgoglio, sebbene il responsabile dei progetti speciali **Zach Russell** ritenga che un pizzico di supporto positivo non sarebbe inopportuno: "Mi sento come se parlassimo sempre di cosa sarebbe meglio. Mi piacerebbe che di tanto in tanto qualcuno dicesse semplicemente: 'Ehi amico, che tu lo sappia, ciò che hai fatto lì è davvero fico'".

Russell, il cui ambito di lavoro si estende dalla gestione di progetti esterni come l'RTS *Halo Wars* di Ensemble allo stat-tracking di Bungie.net e all'infrastruttura IT della stessa Bungie, manifesta un entusiasmo contagioso per ogni settore dello studio. "È passione nella nostra IT e nella nostra infrastruttura, e il fatto che abbiamo centinaia di server che eseguono lightmap rendering, che abbiamo processi per fare funzionalità distribuita che nessuno vedrà mai, abbiamo un sacco di strumenti per tenere traccia di ogni crash nel gioco. Questo si traduce in un livello di qualità davvero alto perché abbiamo una grande passione per i piccoli dettagli".

Ed è attraverso l'impiego di questi strumenti e processi (strumenti e processi che stanno venendo largamente adottati da tutta Microsoft) che quella che un tempo era una forza creativa sregolata sta trovando disciplina sotto Ryan, sperando di evitare gli incubi di *Halo 2*. "Come si passa dall'essere molto organici e senza una tabella di produzione (ovvero quello che era Bungie all'inizio) a questo, dove ci sono ragioni finanziarie affinché si faccia quello che si deve fare, e al tempo stesso preservare l'indole sperimentale?", chiede Greisemer, formulando la domanda da un milione di dollari. "Adesso abbiamo un sistema per quando voglio fare qualcosa di folle, per farlo funzionare. In *Halo 2* dicevo tipo: 'Ehi, dobbiamo fare questa cosa folle, anche se distruggerà completamente la tabella di marcia, ci farà slittare e non c'è un processo con cui lavorarci".

Ad ogni modo, malgrado le accresciute dimensioni dello studio e le pretese della nuova tecnologia, la sperimentazione è oggi più facile, Bungie è più leggera, e la possibilità che *Halo 3* possa spingersi verso nuove direzioni è concreta in un mondo in cui una nuova arma, concepita di recente, può passare dallo stadio di concept a quello di prototipo in un lasso di tempo "pazzescamente breve". "Adesso abbiamo una struttura incredibil e possiamo sbizzarrirci e fare qualsiasi cosa desideriamo su queste solide fondamenta", continua Greisemer. "Infatti abbiamo cominciato a fare un sacco di esperimenti e sono risultati vincenti. Quali di questi esperimenti riusciti non dovremmo realizzare?".

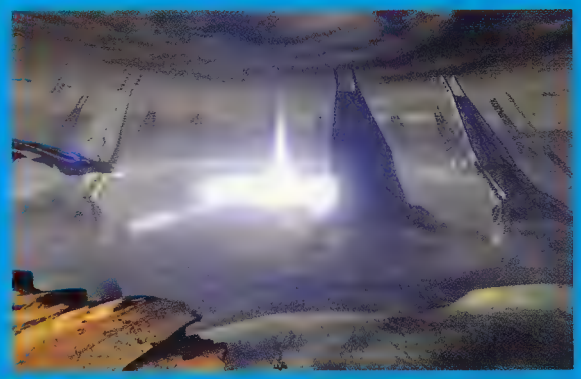
È un buon problema da risolvere. Non uno facile, ma buono, come molti di quelli che sta affrontando Bungie: come trovare più persone del calibro di quelle che già ha, come realizzare più di un gioco alla volta, come lavorare meglio e più velocemente, come restare in contatto con la sua creazione in continua espansione, come restare in contatto con se stessi. Fortunatamente, per loro e per tutti, Bungie sembra avere un insaziabile appetito per i buoni problemi.

"Mi era venuta quest'idea folle per qualcosa di cui non mi è ancora permesso parlare", dice Greisemer, "e in un sacco di posti verresti abbattuto immediatamente perché è tecnicamente molto difficile, o artisticamente complicata o rischiosa da un punto di vista della produzione. Ma qui poi le persone si esaltano e sono così geniali che di fatto la riescono a realizzare e far funzionare".

L'incognita X

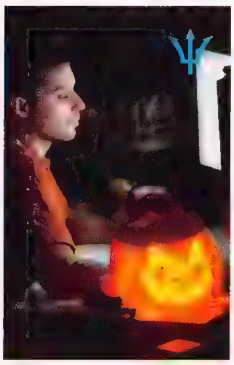
Se possibile, Bungie è ancora più reticente a diffondere dettagli su *Halo 3* di quanto lo sia stata con il suo predecessore. I due brevi trailer mostrati fino ad oggi indicano che almeno parte della campagna singleplayer avrà luogo su una Terra in rovina, e che Master Chief avrà a sua disposizione un intrigante sistema di scudo. Un playtest multiplayer condotto con la stampa statunitense, in anticipazione della beta pubblica che partirà questa primavera, ha rivelato un nuovo veicolo (il Mongoose, simile ad un ATV), nuove armi (un potente laser Spartano, una Spider Gun ed una granata Covenant nonché un fucile d'assalto modificato) ed un 'cannone umano' in grado di scagliare i giocatori lungo le mappe. La ricarica e le azioni contestuali sono state assegnate ai dorsali, lasciando il tasto X attualmente, e misteriosamente, vedovo di funzionalità.

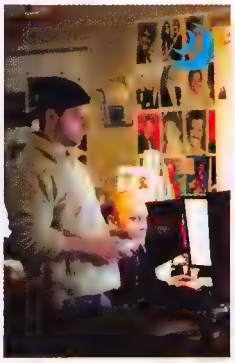
La staff di Bungie non vuole ancora sbottonarsi sui contenuti di *Halo 3*, ma non è difficile ricavarne qualche entusiasta generalizzazione. Greisemer dice che "sembra più costruito" e accenna a qualche nuova idea radicale, mentre O'Connor sostiene che la forza del singleplayer sarà la sua scala. "Anche adesso, potete cimentarvi con il più primitivo, meno rifinito degli scontri in uno qualsiasi dei livelli che abbiamo popolato e già sembra meglio di *Halo*. In uno dei primi livelli c'è un momento in cui state combattendo una battaglia epica, e al di là di un dirupo potete vedere un altro combattimento che attende il vostro arrivo. Potrete fare cose ancora più sbalorditive lì, cose che si preparano ad accadere in vostra attesa". Greisemer aggiunge: "In *Halo* c'erano un sacco di trucchi per farlo sembrare migliore, ma non era davvero combattimento epico. Ma lo è ora, in *Halo 3*".

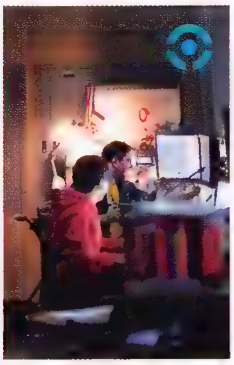


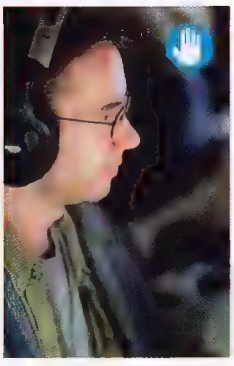
"L'esperienza multiplayer di Halo 2 non è che **una pallida ombra** di quella che avrebbe dovuto e potuto essere se avessimo **calcolato bene i tempi"**

[Pagina a fianco] Il meraviglioso dipinto di Phil Hale per la copertina della graphic novel di *Halo* domina la sala giochi dello studio. Qui è dove Bungie organizza gare di pentathlon in inverno. D'estate si tengono all'aperto, nel campo da basket sul retro









WE COULD BE HEROES

AL PRODUCER SUDA 51 PIACE SPIAZZARE IL PROPRIO PUBBLICO. E CON NO MORE HEROES SEMBRA RIUSCIRCI ALLA GRANDE

TITOLO: **NO MORE HEROES**
SISTEMA: **WII**
PRODUTTORE: **SPIKE**
SVILUPPATORE: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **ESTATE**

Qualche mese fa il futuro di Grasshopper sembrava piuttosto chiaro. Presentato a porte chiuse all'ultimo TGS, *Kurayami*, un titolo PS3 che miscelava atmosfere dark e fantasy, era tutto ciò che sembrerebbe lecito aspettarsi da uno sviluppatore simile: ambizioso, stylish e altamente rischioso. Ma proprio quando il mondo attendeva maggiori dettagli sul gioco in questione, ecco arrivare nuove voci su un secondo progetto. Totalmente imprevisto, totalmente diverso. Da *Kurayami* a *No More Heroes* il salto è netto: da PS3 a Wii, da un villaggio fiabesco ai sobborghi metropolitani, da oscure atmosfere gotiche all'assolata California. Anche per una casa che ha sempre fatto dell'innovazione il proprio marchio di fabbrica, *No More Heroes* appare come qualcosa di schizofrenico, l'ennesima convulsione stilistica di uno studio apparentemente incapace di restare fermo. Ma questa continua reinvenzione nasce forse da un'esigenza commerciale?

"Ho la sensazione che se realizzi un gioco troppo innovativo, farai fatica a fare soldi in Giappone", ribatte ironicamente **Suda '51' Goichi**, director del gioco. Nel corso della presentazione di *Kurayami*, lo sviluppatore era sembrato genuinamente compiaciuto del successo di critica ottenuto in tutto il mondo da Killer 7, titolo che gli ha permesso di far conoscere il proprio nome anche a Occidente, e ora non fa misteri nell'individuare nel pubblico di Europa e Stati Uniti il proprio bersaglio principale, tralasciando un mercato giapponese ritenuto troppo conservativo. "Siamo assolutamente consapevoli del fatto che cercheremo di vendere questo gioco all'estero", dichiara. "Provare a venderlo sul mercato domestico sarebbe troppo difficile".

Difficile anche perché le fondamenta del titolo si poggiano su un concetto sempre più diffuso, ma di chiara matrice occidentale: quello del free roaming. Dopo le

I primi bozzetti del gioco sembrano seguire binari più convenzionali rispetto all'ultima creazione di Goichi. Nonostante la sua intenzione di vendere *No More Heroes* principalmente in Occidente, è impossibile non notare la matrice giapponese nello stile dei personaggi

La moto di Travis è talmente enorme che sarà interessante capire come si muoverà in virtù della sensibilità del Wii Remote. C'è molta curiosità anche nel comprendere come certi elementi (per esempio l'agguerrita scolaretta giapponese ritratta qui sotto) possano esistere nel contesto di una cittadina americana

Non è ancora chiaro se Travis Touchdown condivida alcuni degli aspetti del Travis di *Killer 7*, anche se il fatto che il titolo originale di *No More Heroes* fosse inizialmente *Number 11* lascia più di un sospetto

atmosfere quasi claustrofobiche di *Killer 7*, molti fan di Grasshopper rimarranno probabilmente sorpresi nel provare *No More Heroes* per la prima volta. A cosa si deve questo cambio di direzione? Perché allontanarsi da un mondo che privilegiava il combattimento puro in favore di uno più emergente e con maggiore libertà? Goichi non si fa alcun problema nel rispondere citando la sua maggiore fonte di ispirazione per questo gioco: "Rockstar è un'etichetta che ha avuto un'influenza incredibile su di me: con *GTA* sono riusciti a creare una città che si avvicinasse ad essere una simulazione della nostra società. Non possiamo eguagliarli in quanto ad ambizioni con *No More Heroes*, ma desideriamo utilizzare la stessa idea di base". Sebbene sia facile dare per scontato l'impatto che le meccaniche sandbox hanno avuto sull'intera industria, in Giappone sono ancora in molti ad osteggiarle. "Quando ho proposto per la prima volta l'idea di avere una mappa enorme, la gente non afferrava il concetto", dice sospirando. "Persino nel mio studio!".

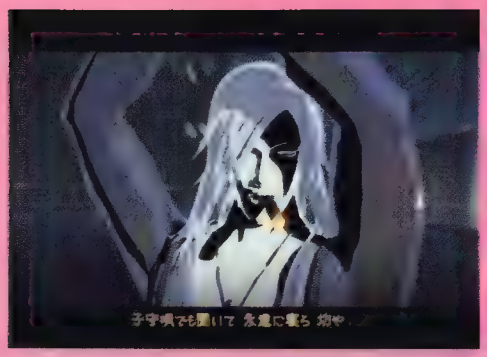
Ambientato nella città di Santa Destroy, *No More Heroes* narra le vicende di Travis Touchdown, un ragazzo all'apparenza normale ma col desiderio di diventare un assassino di fama mondiale. "La città sarà grande tre chilometri quadrati", spiega Goichi. "Non è tantissimo, ma è il massimo che potessimo ottenere nella situazione attuale. Santa Destroy è stata modellata prendendo ad esempio le cittadine della costa occidentale degli Stati Uniti e sarà abitata da un sacco di persone. È il nostro primo tentativo di creare qualcosa del genere, perciò stiamo ancora imparando questo processo".

Per spostarsi lungo il centro abitato, il giocatore utilizzerà un'enorme motocicletta futuristica, direzionabile mediante rotazione a destra o sinistra del Wii Remote ("È un po' come KITT di 'Supercar'", dice Goichi sghignazzando. "Tu la chiami e lei risponde"). Sarà anche possibile falciare ignari cittadini come accade in *GTA*? "No", risponde lo sviluppatore. "Non è possibile investire le persone ed ucciderle. Potrete colpirle, ma non abbiamo ancora deciso se ciò avverrà a mani nude o con un'arma".

E cos'è dato sapere di Travis? I personaggi di *Killer 7* erano un incrocio confuso di delusione e desiderio, solitudine e bramosia, serenità e schizofrenia. Dove si colloca il protagonista di *No More Heroes*? "È una specie di otaku", dichiara Goichi. "Ha molti interessi, ed è proprio tramite la sua ossessione per le armi da fuoco ed altre cose che decide di diventare un assassino".

Ed è proprio quest'ossessione a costituire la base del gioco. Travis si sente intrappolato dalla

"ROCKSTAR HA AVUTO UN'INFLUENZA INCREDIBILE SU DI ME: CON GRAND THEFT AUTO SONO RIUSCITI A CREARE UNA CITTÀ CHE SI AVVICINASSE AD ESSERE UNA SIMULAZIONE DELLA NOSTRA SOCIETÀ"



Le cut-scene portano la firma stilistica di Grasshopper Manufacture molto più chiaramente di quanto facciano le sequenze in game. Finora non è dato di sapere molto sulla storia, ma il roster di personaggi presenti lascia intendere che la narrazione avrà un ruolo centrale nel gioco

mentalità provinciale di Santa Destroy ed è determinato a farsi un nome in una delle metropoli collocate al di fuori della sua città. Grazie al suo fervente interesse per le armi, Travis decide che la via di fuga più efficace sia quella di diventare il migliore assassino che Santa Destroy possa offrire. Partendo dall'ultimo gradino della scala gerarchica dei sicari, l'ambizioso giovane dovrà farsi largo scavalcando dieci killer dalla fama già consolidata, guadagnando così il rispetto e l'attenzione di chi vive fuori dalla cittadina. Ma come si traduce in gameplay un simile concetto? "È come l'idea base di un dungeon con un boss alla fine. È un po' come *Zelda*, nel senso che si ha una mappa centrale lontana dai posti dove poi si dovrà davvero combattere. Ho parlato di 'dungeon', ma in realtà non sono spazi chiusi: alcuni sono ambienti completamente aperti".

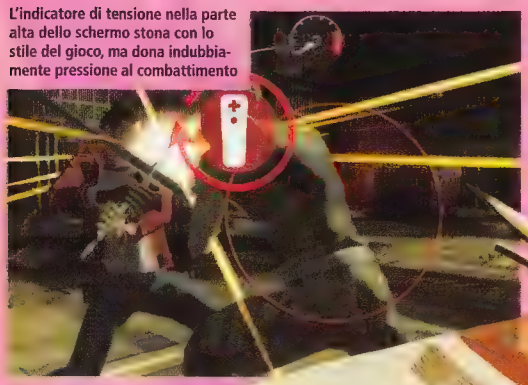
Con simili premesse sarebbe stato folle ipotizzare un arsenale canonico per Travis. "Il giocatore è armato con una spada laser, e a video sembra di vedere una scena di 'Guerre Stellari'", dice Goichi. Viene spontaneo pensare al sistema di controllo della katana in *Red Steel*: bisognerà colpire agitando il Remote? "A dire il vero i controlli di *No More Heroes* sono molto innovativi. Dovrete solo spostare il Remote in una certa direzione e premere il tasto A: a seconda della direzione in cui l'avrete girato, Travis colpirà una determinata parte del corpo del nemico". Avere la meglio sugli avversari non è così semplice come si potrebbe pensare: ad ognuno è associato un indicatore del livello di tensione, da riempire mediante colpi ben piazzati. Una volta che l'indicatore è al massimo, apparirà a video un avviso che indicherà quando portare il colpo di grazia.

"QUANDO IL NOSTRO GIOCO SARÀ SUGLI SCAFFALI, IL WII AVRÀ GIÀ UNA SUA BASE INSTALLATA. E QUESTI UTENTI NON SENTIRANNO PIÙ IL BISOGNO DI SALTARE IN GIRO PER DIVERTIRSI CON LA PROPRIA CONSOLE"

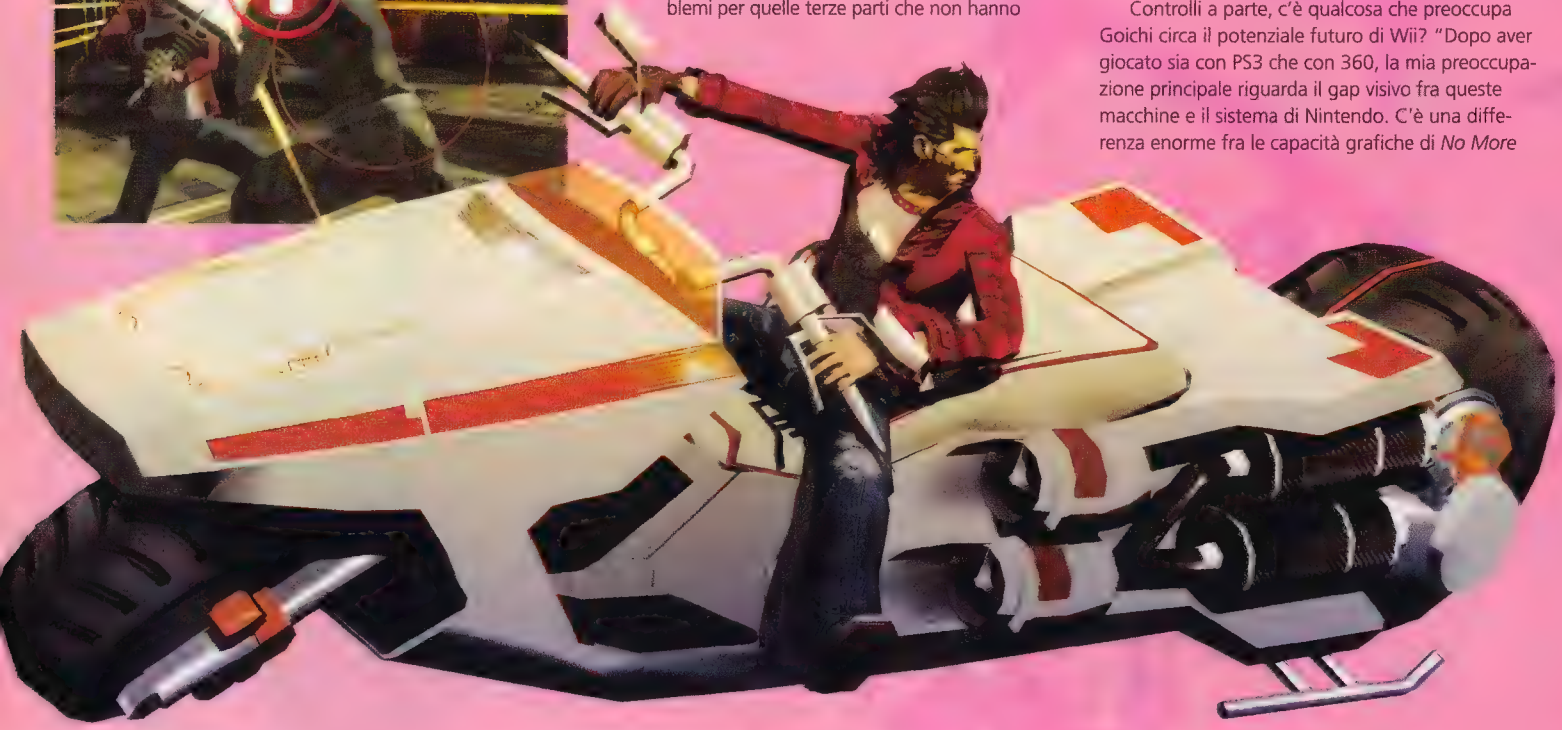
Non c'è il rischio che tutta l'operazione diventi presto ripetitiva? "Gran parte del sistema di controllo si basa su tasti", risponde Goichi. "Ma dovrete usare anche il movimento. Per cominciare, nella città sono presenti dei minigiochi, perciò potreste ritrovarvi a raschiare graffiti dai muri o a raccogliere spazzatura, quel genere di cose. Abbiamo anche cercato di rendere divertenti i duelli introducendo un sistema che prevede la necessità di ricaricare la propria spada laser scuotendo il Remote".

Lo sviluppo su Wii sembra presentare problemi per quelle terze parti che non hanno ancora afferrato le sottigliezze alla base del suo peculiare controller. Come ha affrontato la questione Goichi? "Ad essere sincero, ho tentato un sacco di approcci", dichiara. "All'iniziato ho pensato di usare esclusivamente il sensore di movimento, ma ho capito ben presto che quando il nostro gioco sarebbe arrivato sugli scaffali, il Wii avrebbe già avuto una sua base installata. E questi utenti non sentiranno più il bisogno di saltare in giro o fare movimenti dinamici per divertirsi con la propria console. *No More Heroes* tenterà quindi di offrire un'esperienza decisamente più rilassata".

Controlli a parte, c'è qualcosa che preoccupa Goichi circa il potenziale futuro di Wii? "Dopo aver giocato sia con PS3 che con 360, la mia preoccupazione principale riguarda il gap visivo fra queste macchine e il sistema di Nintendo. C'è una differenza enorme fra le capacità grafiche di *No More*



L'indicatore di tensione nella parte alta dello schermo stona con lo stile del gioco, ma dona indubbiamente pressione al combattimento



GOICHI THEFT AUTO

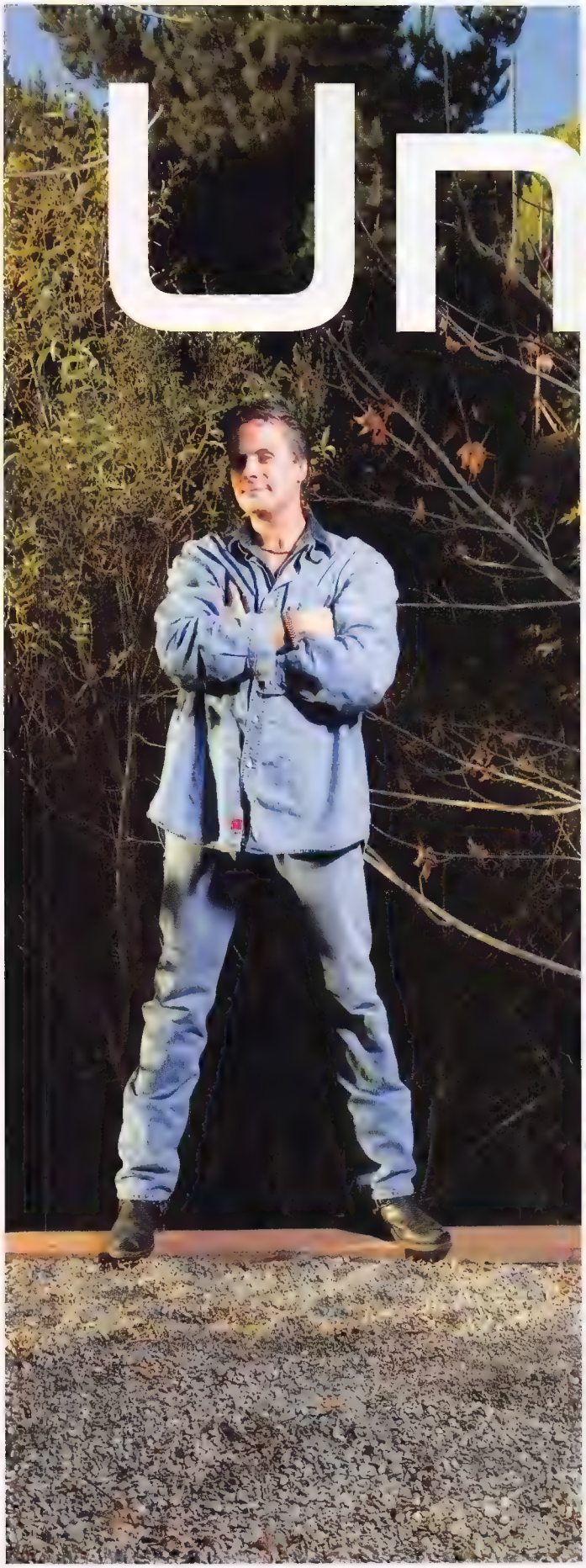
Fra i motivi di fama della serie *GTA* vi è anche l'inclusione di una caterva di elementi parodistici, reinterpretazioni made in Rockstar di prodotti o servizi radicati nella cultura popolare. Considerando l'entusiasmo con cui Goichi ha eletto *GTA* a proprio titolo di riferimento, non stupisce scoprire come nello studio di Grasshopper lo sviluppatore abbia scelto di mostrare la sua reverenza verso il marchio occidentale disegnando una propria versione del logo di Rockstar. "Rispettiamo Rockstar molto più di quanto ne prendiamo ispirazione", dice Goichi. "Ma il nostro obiettivo è di diventare grandi e influenti quanto lo sono loro". È curioso che malgrado si dia per scontato che quella del videogioco sia un'industria mondiale, questa sorta di influenza da Occidente a Oriente (e viceversa) sia tanto rara: in fondo, la percentuale di titoli il cui sviluppo (e il cui approccio stilistico) vanta un melting pot creativo come quello di Goichi è vicina allo zero. Chissà che gli idoli di Grasshopper non decidano di restituire il favore con un prossimo *Rockstar Presents Suda 51 Table Tennis*...

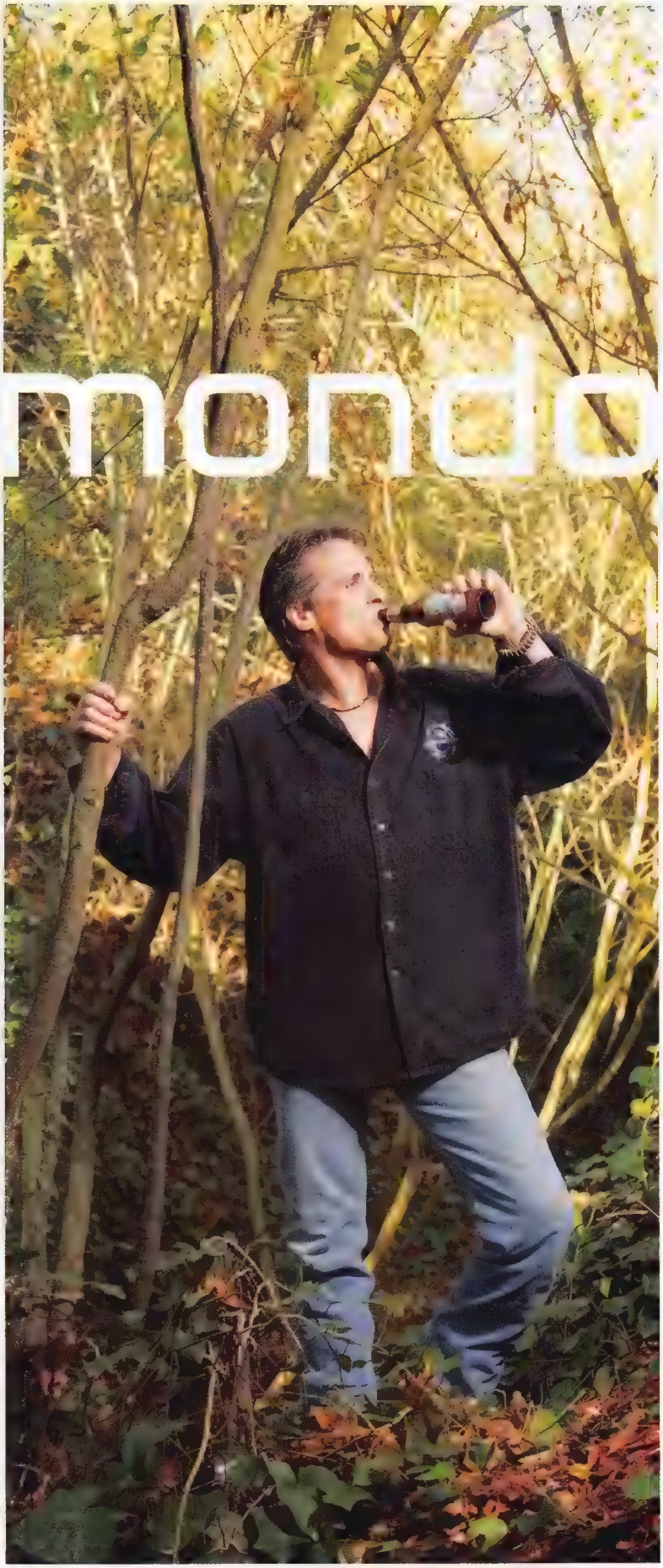
Heroes e la grafica che potete vedere su altre console. Dobbiamo colmare quel gap in qualche modo, così da poter competere sul medesimo piano di gioco". Alcune di queste carenze estetiche verranno indubbiamente compensate dallo stile grafico peculiare che Grasshopper è sempre riuscita ad offrire in passato. E Goichi non è certo tipo da riposarsi sugli allori, tanto che ha già reclutato i noti disegnatori di manga e anime Koza Kyusuke e Koyama Shigeto per aiutarlo ad assemblare l'aspetto visivo del gioco. "Non è solo il loro design che è importante per il gioco", precisa lo sviluppatore. "Sono le loro idee ad esserlo". Curiosamente, Goichi non esclude che dal suo titolo possa in futuro nascere un omonimo anime.

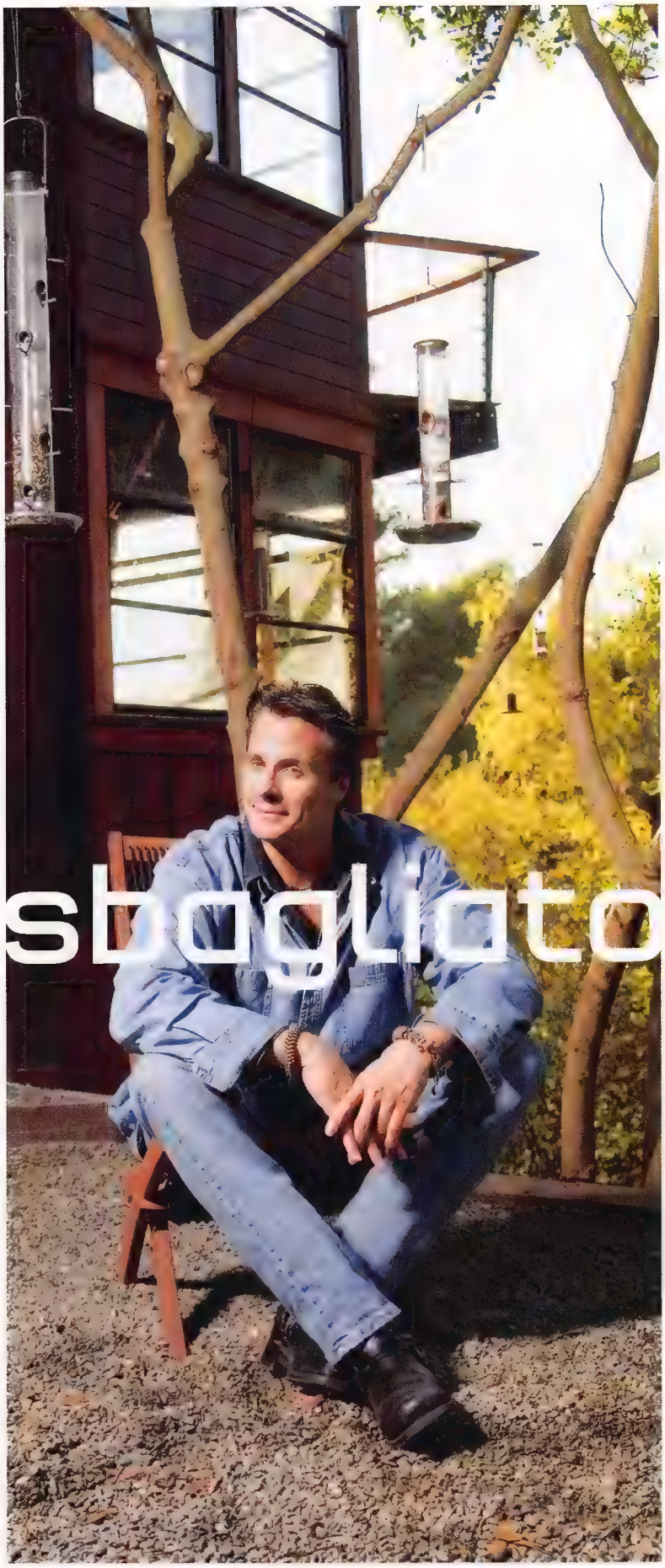
Per un progetto rischioso come *No More Heroes*, sarà l'equilibrio a determinare se Goichi e il suo team potranno bissare il successo di *Killer 7*. Il gioco è indubbiamente ambizioso, ma una non perfetta comprensione del pubblico di riferimento e la necessità di spremere il più possibile l'hardware potrebbero facilmente compromettere il risultato. E questo senza contare l'ostacolo più grande, quello di proporre un'ambientazione americana credibile agli americani stessi, soprattutto dopo l'ammissione che "avere a che fare con le società straniere è difficile per problemi linguistici". Una rapida occhiata alle prime schermate del gioco potrebbe far scattare qualche campanello d'allarme, in virtù di ambienti e scenari che sarebbe lecito aspettarsi in titoli assai più convenzionali. Ma con Goichi a capo dello studio è quasi impossibile fare qualche previsione. Anche se non ci sono dubbi che tutto ciò che ha dichiarato sul gioco sia vero, è altamente probabile che abbia rivelato solo una parte del progetto, lasciando il resto all'attuale esperienza ludica. *Killer 7* era un titolo particolarmente sensibile ad eventuali spoiler narrativi: il piacere proveniva tanto dallo scoprire i suoi disparati elementi narrativi quanto dal destreggiarsi col suo inusuale un sistema di combattimento. Elementi che sembrano sottendere anche questo bizzarro *No More Heroes*. Inclusa una vaga follia.

Goichi è un personaggio unico nel suo genere. In un'industria sempre più sterilizzata, è rinfrescante incontrare qualcuno che non abbia paura di lasciare che la propria personalità abbia la meglio su un approccio commerciale ponderato

Un mondo







sbagliato

Dopo oltre un anno di assenza dalla scena, Lorne Lanning ritorna per spiegare perché abbia abbandonato l'industria dei videogiochi, senza però abbandonare i videogiochi

Come co-fondatore (insieme a Sherry McKenna) di Oddworld Inhabitants, **Lorne Lanning** ha traghettato la peculiare serie di *Oddworld* attraverso due generazioni di hardware, conducendola a un traguardo sontuoso come quello di *Stranger's Wrath*. Ma proprio al comparire delle prime voci sullo sviluppo di un nuovo episodio, *Citizen Siege*, la piccola casa californiana ha annunciato il proprio ritiro dall'industria videoludica in favore della creazione di progetti che uniscano film in CG e videogioco. *Citizen Siege* è così finito nel carnet di Vanguard, società specializzata nella creazione di film d'animazione, con un gioco omonimo che seguirà il lancio della pellicola, secondo uno schema che Lanning sembra avere ben chiaro nella propria testa…

Com'è nata la collaborazione con Vanguard per *Citizen Siege*?
Vi dirò la storia in breve, dato che tutto il merito è della Creative Arts Agency. Nel '96 o '97 Larry Shapiro della CAA vide *Abe's Oddysee* in uno stand dell'E3, e in quel momento, quando capì che i videogiochi potevano raccontare delle storie, decise che voleva essere maggiormente coinvolto nei videogame. Abe aveva un certo stile cinematografico che sembrava dire: 'Questo può accadere non solo in un film, ma anche nel gameplay'. Circa cinque anni fa ci disse che gli sarebbe piaciuto rappresentarci alla CAA. E così iniziò il nostro rapporto che, ad essere sinceri, non si è concretizzato in molto per loro in questi anni [ride].

Durante tutto questo periodo Larry ha creduto in Oddworld: siamo stati contattati da agenti presso altri studi di Hollywood, ma volevamo realizzare in proprio i nostri film, interamente in CG. Non volevo dirigere progetti di altre persone: volevo che venissero finanziate le nostre idee, che io avrei diretto. Un atto di fede notevole, ma CAA ci ha creduto pienamente e siamo rimasti sbalorditi dalla loro fiducia verso il futuro, quando il

talento dell'industria videoludica verrà a galla, contribuendo a cambiare il volto dei media.

Quanto viene presa seriamente la visione creativa nell'industria cinematografica rispetto a quanto accade lavorando coi publisher in quella dei videogiochi?
Sono esattamente agli antipodi. L'industria cinematografica è brutale, ma il talento viene rispettato e apprezzato. Ciò non significa che ti diano all'istante un assegno in bianco, ma che comprendono che puoi offrire qualcosa che altri non possono. E questa cosa... esiste forse nell'industria dei videogiochi? L'altro giorno un amico che dirige un importante studio americano (ha una cinquantina d'anni e dirige studi sin da quando ne aveva 25) mi ha detto: 'Il nuovo publisher ha appena spedito qui un ragazzo di 22 anni per dirmi cosa devo fare'. E questo è tipico dell'industria dei videogiochi, dove non si è ancora capito ciò che la visione individuale possa davvero trasmettere a un progetto, dato che siamo ancora in modalità 'corporate' da lavoro di squadra. Siamo diventati merce preconfezionata prima che riuscissimo ad affermarci come forma d'arte o mezzo d'espressione.

Ritiene che persone come lei e il suo lavoro vengano sottovalutati da quest'industria?
I videogiochi non scompariranno, ma diventeranno sempre più interessanti e più persone di talento ne saranno attratte. Ciononostante sarà una crescita dolorosamente lenta a causa della natura del medium e di

questo business. I talenti si lamentano: arriva sempre un'ondata infinita di lamentele da chi ha talento. L'industria ritiene che nessuno sia indispensabile al momento, ma la cosa cambierà quando il valore del talento individuale diventerà sempre più riconosciuto. Chiaramente quello di Will Wright lo è e quello di Miyamoto lo è stato, ma di quanta gente non sentiamo mai parlare?

É questo uno dei fattori che contribuiscono alla distanza fra l'accoglienza della critica a un titolo come *Stranger's Wrath* e il suo impatto commerciale?
Be', in quel caso è stato semplicemente un discorso di promozione. Dato che non c'erano soldi per il marketing di *Stranger's Wrath* (una decisione commerciale presa da EA), quella

"L'industria ritiene che nessuno sia indispensabile al momento, ma la cosa cambierà quando il valore del talento individuale diventerà sempre più riconosciuto"

scelta ha limitato le vendite. Ha venduto comunque più di mezzo milione di copie, ma la gente non compra dei prodotti d'intrattenimento da 50 dollari se non sa cosa siano. E non ha avuto la possibilità di sapere cosa fosse *Stranger's Wrath*: questo ci ha fatto capire che dovevamo nuotare in stagni più grandi. Non vogliamo investire tre anni della nostra vita solo per vedere un publisher che abbandona il nostro titolo. Se il nostro gioco non gira sulle piattaforme giuste o se un publisher non tiene fede alla propria metà dell'accordo, dobbiamo continuare a vivere adeguandoci alle pratiche di quest'industria? La nostra risposta è stata: 'No, valiamo di più'. E non intendo la cosa in modo arrogante: se *Abe's Oddysee* fosse un film sarebbe ancora sugli scaffali di Blockbuster, ma dato che è un gioco, nessuno tiene nemmeno più collegata la propria PlayStation. È una questione di ciclo vitale del proprio lavoro: molte persone ricordano e amano Abe da oltre dieci anni, il che è sensazionale per un gioco. Se un film avesse avuto il medesimo impatto, sarebbe tutto un altro paio di maniche e le nostre opzioni adesso si moltiplicherebbero incredibilmente.

Un altro problema è che con ogni cambiamento di hardware in pratica dobbiamo concentrarci sui tool e non sui contenuti. C'è un abisso enorme fra ciò che desidera la comunità degli sviluppatori e ciò che i colossi, i produttori di hardware, stanno realizzando. È assurdo, e limita l'innovazione che i creativi possono portare nel videogioco. Se i giochi fossero l'unico obiettivo del mio tempo e delle mie energie, le mie storie sarebbero sempre smozzicate per farle funzionare sulla tecnologia che si usa in un dato momento. È una sfida tecnologica per l'80% e di contenuti per il 20%. E alla fin della fiera, noi siamo più gente da contenuti che da tecnologia.

Non ritiene che la retrocompatibilità possa estendere il ciclo vitale dei titoli appartenenti a certe serie?
Ma a chi importa? Dico davvero. A chi frega? Se possiedi già quei giochi, significa che hai già la console! È solo una cosa di marketing.

Se compro una macchina nuova non ci farò girare i miei giochi vecchi: vorrò giocare a nuovi titoli. Ma se i giochi vorranno continuare ad essere rilevanti per la comunità degli sviluppatori, dovranno evolversi dai tool attuali, così che questi tool non perdano di valore. Con ogni generazione hardware gli sviluppatori devono fare un investimento massiccio, per poi ricreare tutto da zero. È pazzesco.

Se la computer grafica avesse seguito la stessa direzione non saremmo nemmeno vicini al punto in cui siamo oggi. L'industria della CG avrebbe respinto i vari Ken Kutaragi: 'Se volete che buttiamo via i nostri software, allora noi non abbiamo interesse nel vostro hardware'. Molte case produttrici di computer ci hanno provato, dicendo: 'Ecco come dovreste realizzare la computer grafica', ma la comunità ha risposto con un: 'Fuori dalle palle, non sapete cosa state facendo'. La differenza con l'industria della CG è che questa è focalizzata sul prodotto e l'hardware non è fondamentale: i consumatori non comprano l'hardware, ma il prodotto. I produttori di hardware devono sottostare alle esigenze degli autori di film, dei creatori di contenuti.

L'industria videoludica funziona esattamente al contrario in quel contesto. Storicamente gli ingegneri non parlano con le persone che sanno davvero come realizzare i giochi. Mostratemi il design di un hardware realizzato da qualcuno che sappia come realiz-

"Con Sony adesso bisogna riscrivere ogni cosa per il Cell. Perché non parlano con gli sviluppatori che sanno davvero come realizzare i videogiochi?"

zare i giochi: non esistono... eccezion fatta per Nintendo. Vedo Miyamoto che dice che il software è la cosa che conta di più e che per fare bene il software, devono aiutare chi ha realizzato software per GameCube, così che possano partire da lì nel lavorare su Wii. Così facendo non perderanno tempo e saranno in grado di innovare. Mentre con Sony adesso bisogna riscrivere ogni cosa per il Cell. Perché non parlano con gli sviluppatori che sanno davvero come realizzare i videogiochi? Direbbero: 'Sapete, se potessimo usare il nostro software per PS2 anche su PS3 faremmo dei passi avanti anziché tornare indietro al punto in cui siamo ora'. È proibitivo sia per l'innovazione che per i costi.

Ed è per questo che gli sviluppatori più piccoli hanno capito che non possono continuare. Quando i budget per i giochi diventano di 15 o 20 milioni di dollari, le chance per gli sviluppatori piccoli evaporano in fretta. Quando devi vendere due milioni di copie per raggiungere il pareggio, c'è qualcosa che non va: un cantante che vende due milioni di copie finisce sulla copertina della rivista People, mentre uno sviluppatore che vende due milioni di copie va a una conferenza e gli viene chiesto perché il suo gioco non ha soddisfatto le aspettative.

Nel vedere i primi titoli PlayStation3 si nota come la quantità di lavoro, e il suo livello, siano incredibilmente alti. Eppure c'è quasi la sensazione che il risultato finale non sia necessariamente diverso agli occhi del giocatore...

E il costo per arrivarci è più alto! Questo è il punto in cui il tutto non può far altro che ritorcersi contro, con gente come il sottoscritto che dirà che ama i videogiochi ma che non si stanno muovendo nella direzione sperata ad una velocità sufficiente. Non voglio più dedicargli il 100% del mio tempo. Voglio essere un narratore che progredisce anziché imbavagliato dalle limitazioni hardware dei giochi odierni.

La parte intricata (dove si ritorce davvero contro i creativi) riguarda pubblico e stampa perché al pubblico di giocatori viene propinata in larga misura una formula da PR: 'Siamo tutti esaltati per il nuovo hardware, vero?'. Forse il pubblico lo è, ma gli sviluppatori no. Rispetto chi ottiene grossi risultati di vendita, ma se guardo il mercato vorrei giocare ancora oggi, mentre invece i videogiochi non riescono a catturare la mia attenzione. Non vorrei essere frainteso: ho delle idee per dei giochi di cui sono davvero entusiasta, ma passare tre anni della mia vita su qualcosa, per poi vederla abbandonata nei negozi quando è stata giudicata come un prodotto solido e unico... è un gioco che non voglio più giocare.

Esistono economie di scala in termini di costi di produzione quando si parla di realizzare qualcosa come *Citizen Siege*, che unisce film e videogioco?

Be', ci sono gli asset digitali. È una sinergia che significa molto per chi costruisce mondi. Credo che con le capacità hardware delle piattaforme attuali e le risoluzioni dei film odierni, le due cose possano condividere molto di più di quanto accaduto in passato. Prendete *Gears of War*: non sarebbe male avere quella qualità in un programma televisivo, eppure tutti quegli asset digitali sono stati realizzati per un gioco, quando superano ciò che è stato realizzato per trasmissioni televisive in CG.

Con *Stranger's Wrath* ci siamo accorti che i nostri tool per la creazione di asset in realtime stavano cominciando a superare in efficienza i tool per asset pre-renderizzati, perciò abbiamo iniziato a usare i primi. Se, per esempio, volevamo realizzare un paesaggio ricco di alberi e con un fiume, il tempo necessario per crearlo con Maya era significativo. In realtime

potevamo generarlo in poche ore. Ed è questo che il realtime sta portando nella CG: la potenza dei tool sta cambiando il modo in cui pensiamo la creazione degli asset.

Quando ti concentri e pensi a un film che sarà interamente digitale, come costruirai una città? Finirai per usare il solito approccio basato su Maya? O la farai come si realizzano nei videogiochi? La qualità dell'immagine sarà la stessa a video. Il nostro obiettivo è far sì che sembri un film da 150 milioni di dollari, realizzandolo con meno di 50 milioni.

Sarebbe corretto dire che *Citizen Siege* continui a riguardare le sue preoccupazioni circa il controllo delle multinazionali e la globalizzazione?
È ispirato dalle attuali condizioni del pianeta. Oltre a questo non voglio dire molto, dato che darei vita a una serie di speculazioni. Un po' come con tutte le speculazioni che hanno accompagnato la chiusura dello studio: 'Lorne Lanning abbandona i videogiochi!', avete presente? Con tutta la gente che dice che sono confuso perché un giorno voglio fare videogiochi e il giorno dopo film... Mi piacerebbe che i dettagli emergessero solo quando vedrete il trailer.

Sembra che il settore dell'entertainment sia ultimamente molto ricettivo verso idee alternative, per esempio in documentari apertamente accusatori. Ha percepito questo cambiamento?
Penso che quando si parla di documentari sia vero. Negli ultimi anni alcuni sono arrivati a livelli che la gente non avrebbe mai immaginato, come nel caso di 'Fahrenheit 9/11' di Michael Moore: se si considera budget e ritorni, quello non è il classico modello economico di un documentario. Ma coi film mainstream, le classiche pellicole da botteghino, penso che il pubblico sia grosso

modo sempre lo stesso: vuole solo ottime storie. E se una di queste storie viene fuori bene e riesce ad essere un 'Apocalypse Now', dove c'è una comprensione profonda del nostro mondo e che ci mostra qualcosa con occhi diversi rispetto a quanto comunicato dalle PR dei vari governi del mondo, allora avrà quella dose di potenza extra.

Sono film e libri ad aver modellato chi siamo: i film che mi hanno colpito hanno ispirato ogni aspetto del mio carattere. E il cambiamento non passa attraverso l'aria fritta che viene trasmessa oggigiorno dai telegiornali, ma sta arrivando attraverso quelle forme di intrattenimento che custodiscono questa potenza. E ciò include i videogiochi.

La gente parla raramente del ruolo del videogioco nel trasmettere quelle idee e del fatto che permetta di esaminare causa ed effetto e relazioni in un modo impossibile per forme di intrattenimento lineari. Come mai?

"Il cambiamento non passa attraverso l'aria fritta trasmessa oggigiorno dai telegiornali, ma attraverso forme di intrattenimento"

Io penso che il potenziale sia quello, ma in larga misura non si sta andando in quella direzione. Non ho dubbi che il videogioco sia il medium più potente che abbiamo mai avuto, ma siamo ancora nella fase del giocattolino. Dobbiamo esplodere al punto che un gioco possa modificare il volto del pensiero politico, come fa un film. Lord David Puttnam [uno dei più grandi produttori cinematografici del Regno Unito] è fermamente convinto che il movimento per i diritti civili in America abbia potuto nascere perché ripreso dalla televisione, offrendo al pubblico comprensione e compassione. Ha reso evidenti i problemi e permesso alla gente di vederli da una prospettiva diversa.

È qui che sta davvero il potere di un medium: l'idea dell'artista, teoricamente, è di mostrarci la via, anche la via sbagliata a volte. È di mostrare al mondo qualcosa che deve sapere, ma che per qualche ragione non è in grado di vedere. Potete riscontrarlo in un ottimo film, un libro o una recita, ma non sta accadendo nei videogiochi. Ciò che vedo invece è che diciamo: 'Hmmm, perché non prendiamo la guerra e la facciamo il più visivamente realistica possibile, per poi sterilizzare il tutto in modo che sia solo divertente?'. E c'è qualcosa di assolutamente perverso in questo.

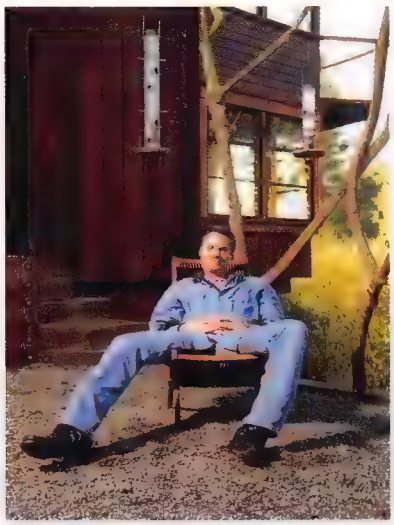
Come narratore, quanto la preoccupano le sempre crescenti aspettative dei giocatori verso strutture narrative procedurali più organiche?

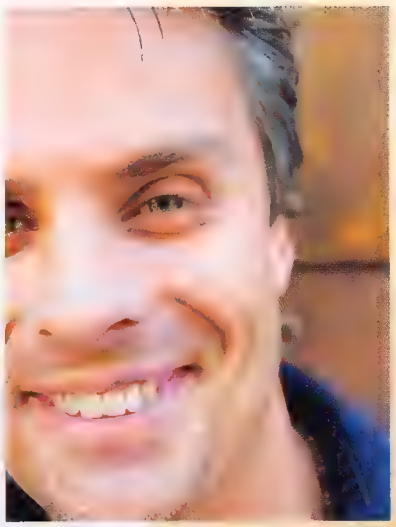
Penso che si debba esaminare ciò che è davvero interessante di un universo e dei suoi personaggi, e il perché ciò possa tradursi in qualcosa di interattivo. Il videogioco di 'Cars' vende alla grande, ma non ho alcun interesse a comprarlo; non sono nemmeno interessato a vederlo, perché so già com'è. Ma quando sento parlare di *World of WarCraft* divento molto curioso su cosa stia accadendo in quel mondo. Ora, anche se ci fosse un film di *WOW*, la storia si snoda in quell'universo, ma sono gli individui a creare contenuti e personalità, a customizzarsi all'interno di quel mondo. Penso che questa sia una forte indicazione circa il futuro. Customizzazione, community, lavoro di squadra, la suddivisione in fazioni secondo il proprio credo: tutte queste cose dovrebbero farsi strada nel videogioco. Più trasportiamo le questioni del mondo reale in mondi interattivi che sembrano dare potere alla gente, più la gente ne sarà attratta.

Non c'è il pericolo che mondi persistenti più elaborati possano alienare quelle persone già preoccupate che i videogiochi rubino loro troppo tempo?
È ragionevole che la gente sia di quest'opinione. La maggior parte dei professionisti (anche se non posso rispondere per tutti gli impiegati che lavorano dalle 9 alle 5 senza altre ambizioni nella vita [ride]) torna a casa la sera e ritiene di non essere riuscito a fare tutto ciò che voleva compiere in quel giorno, soprattutto se ha dei figli: vorrebbe semplicemente avere più tempo per loro. Ed è questo che deve cambiare: se un gioco può riuscire a farvi passare del tempo coi vostri figli, improvvisamente il suo paradigma cambia e acquista valore nella propria vita. Potrebbe accadere che la gente tragga beneficio da un'esperienza ludica, anziché sprecare il proprio tempo o essere divertita per qualche

ora: poter arrivare a dire 'Non avevo mai saputo questa cosa' oppure 'Non sapevo che la gente potesse essere così crudele e viscida', e non solo perché ti sono sbucati alle spalle per spararti alla schiena. Più queste cose accadranno nei videogiochi, più questi diventeranno rilevanti; in caso contrario, saranno ancor più tempo sprecato.

Ma capisco il problema. Non mi sono mai infilato in un MMO perché appena percepisco la sua forza gravitazionale, me ne allontano. Non voglio passare tutto il mio tempo lì, e so che ne posso venir catturato. Ne vedo il valore e il potere attrattivo, e capisco perché la gente lo ami tanto, ma non è così che voglio passare il mio tempo. Comunque, se ci fosse un MMO simile a *Second Life*, ma fatto interamente di architettura ed energia alternative ecosostenibili, e potessi passeggiarci liberamente, farci esperimenti e stare con altre persone che vogliono la stessa cosa... sarei lì all'istante, perché attirerebbe tutte le persone che ne sono interessate, da tutto il mondo. Ma la gente che si spara a *Quake* non ha alcun interesse a stabilire un rapporto con gli altri. Dipende tutto dal contenuto. Perciò, anche se non voglio giocare a *World of WarCraft*, ne voglio vedere il film, voglio vedere una storia valida basata su un orco, ma non passarci insieme tutto il mio tempo, dato che non mi offre ciò che sto cercando.





In un discorso alla DICE di qualche anno fa, Marc Ecko ha detto che siamo tutti in competizione per il tempo che la gente dedica al divertimento. Ecco come dobbiamo guardare la cosa. Se i giochi continueranno ad essere ciò che gli sviluppatori vogliono che siano, finiremo per perdere giocatori. Capiamoci, quanti ne abbiamo già persi per MySpace? Adesso possono customizzare il proprio profilo, incontrare persone, scambiare musica ed esaminare cose che siano importanti nelle loro vite. E questo è un fattore concorrenziale notevole per il futuro, dato che il nostro tempo per il divertimento diminuisce sempre più. È questa la sfida che i videogiochi si trovano ad affrontare.

"Se i giochi continueranno ad essere ciò che gli sviluppatori vogliono che siano, finiremo per perdere giocatori. Capiamoci, quanti ne abbiamo già persi per MySpace?"

ACHIEV UNLO

GREAT BRITAIN
TDU
MANUAL MASTER
ALL
DOA 4 ALL
3601
4 Act
ROMO
DC
KING KONG

EMENTS CKED

Perché una delle valute virtuali meno rilevanti, il Gamerscore (Punteggio Giocatore) di 360, è di fatto così importante?

I giocatori adorano il senso di progressione. Elementi sbloccabili, collezionabili e segreti, medaglie, trofei, bestiari, decori, trucchi, percentuali di completamento, HP +50, sequenze finali di "Congratulazioni!", upgrade... È tutta una questione di risultati e ricompense. Esiste ovviamente l'astratto piacere personale di superare una sfida, anche se questa non ripaga con un nuovo cappello o proiettili potenziati, ma la spinta ad accumulare, e a completare collezioni, è potente, soprattutto nell'ambito di una struttura binaria come quella dei videogiochi. E se i videogiocatori non hanno un'affinità con questa tendenza compulsiva, allora hanno fatto un pessimo lavoro nel dimostrarlo a coloro che creano i giochi.

Con Xbox 360, Microsoft ha implementato un articolato (e ineguagliato) legame fra software e hardware (che va ben oltre la tradizionale sinergia chiave-serratura che permette a un gioco di girare) assieme ad una dashboard che non si limita ad offrire la possibilità di inserire la propria data di nascita o di scegliere il proprio sfondo. Si tratta di un esempio di umanizzazione del frontend probabilmente eguagliato (superato per calore e personalità, ma non certamente per dettaglio) solo dalla famiglia dei carinissimi avatar Mii che passeggiano nella piazza di Wii. Fra i concetti racchiusi nella Scheda Giocatore che troneggia sulle principali schermate della dashboard di 360 (Gamertag, Gamerpic, Zona, Reputazione) c'è il Punteggio (o Gamerscore, in

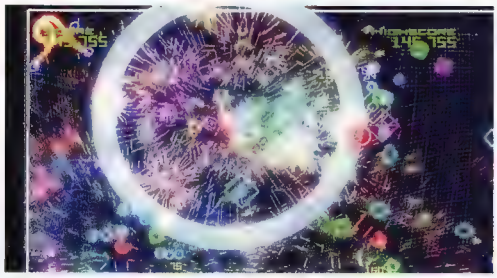
PUNTI PREZIOSI: CINQUE OBIETTIVI DAVVERO SPECIALI

BULLET WITCH

Possibilmente custode dell'unico Obiettivo con un beffardo sense of humour, il poco diffuso sparatutto di Cavia offriva punteggi sempre più generosi completandolo ai primi quattro livelli di difficoltà. Un quinto ed ultimo livello ('Hell Difficulty') poteva essere così sbloccato. La ricompensa per il completamento in modalità Hell? Un solo punto, ovviamente.

DEAD OR ALIVE 4

Sebbene *Ninja Gaiden* possa essere definito come il capolavoro di Itakagi nell'impartire ai giocatori una lezione indimenticabile, nel bene e nel male, *Dead or Alive 4* ne offriva una ancora più radicale. Tre Obiettivi, del valore di zero punti, venivano sbloccati e per sempre associati a quei giocatori che perdevano un dato numero di match online consecutivi.



GEOMETRY WARS

L'Obiettivo noto come 'Pacifismo', sbloccabile sopravvivendo ai primi 60 secondi di gioco senza sparare, non è troppo difficile da ottenere. Ma considerata la natura furiosa e immediata di questo elettrizzante shooter, è un perfetto esempio di come gli Obiettivi possano cambiare il modo di giocare in una maniera che non si sarebbe mai tentata spontaneamente.

RIDGE RACER 6

L'Obiettivo '360' può apparire triviale (basta far compiere alla propria auto una rotazione completa) e la sua acquisizione consuma meno calorie di qualsiasi altro, ciononostante il principio che lo sottende, quello di persuadere il giocatore a fare qualcosa di stupido ma spassoso, indica come il sistema possa allontanarsi dalle ricompense classiche rimanendo accessibile.

DEAD RISING

'Nemesi degli zombie': Uccidi almeno 53.594 zombie in una singola partita. Non è l'Obiettivo più divertente da perseguire, e richiede una strategia ripetitiva, ma la specificità di quel numero aggiunge qualcosa all'esperienza: è l'esatta popolazione della cittadina di Willamette in cui è ambientato *Dead Rising*.

inglese), una rappresentazione numerica di tutti gli Obiettivi sbloccati, quei meta-riconoscimenti guadagnati soddisfacendo specifiche condizioni in ogni gioco. Da tempo esistono memory card per registrare status e progressi, funzionali contenitori che in termini di trascorsi ludici custodiscono solo un mero collegamento retrospettivo al passato. Certo, possono contenere una storia, ma non dicono molto su quella del giocatore. Grazie agli Obiettivi, invece, ciascun utente 360 si trova ad avere una sorta di biografia, un personale resoconto di dove è stato e di cosa ha fatto, il tutto riassunto in un punteggio. Frugando nella storia degli Obiettivi di qualcuno attraverso la dashboard di 360 (o il relativo profilo su Xbox.com), è possibile farsi un'idea più chiara dei suoi gusti e delle sue passioni rispetto a quella maturabile intrufolandosi in casa sua e dando un'occhiata ai giochi sistemati sugli scaffali. Ad ogni Obiettivo sbloccato, una manciata di punti viene aggiunta al Punteggio; tutti i giochi commercializzati presentano dai 5 ai 50 Obiettivi sbloccabili, per un totale di 1.000 punti, mentre i titoli per Live Arcade ne hanno 12, e offrono 200 punti in tutto.

Microsoft definisce gli Obiettivi come "traguardi stabiliti dal gioco, memorizzati e mostrati nel proprio Profilo Giocatore. Gli Obiettivi possono essere semplici, complessi o assurdi a discrezione del gioco". L'ultima parte di questa descrizione sarà anche vera, ma nell'anno trascorso dal lancio di 360 si è venuta a creare un'abitudine che in un certo senso non rende giustizia al significato del termine

Crackdown, recensito in questo numero, sfrutta egregiamente il sistema degli Obiettivi, basando questi ultimi sulla natura libera ed emergente del suo mondo di gioco, per poi ricavarne classifiche Live

'Obiettivo'. La maggior parte dei giochi elargisce ricompense con gradualità e a piccole dosi, dal completamento di un tutorial o di qualcosa di analogamente triviale, a quello del gioco vero e proprio o ad un atto di estrema dedizione, spargendo nel mezzo altre occasioni di autocompiacimento. Molti di questi Obiettivi, però, non sono tanto delle imprese quanto semplici traguardi, tappe di una rigida progressione. Con questo non si vuole sminuirne il valore, ma riconoscere come viene attualmente intesa la loro funzione, vale a dire come un sistema che ripaga per il tempo investito dall'utente piuttosto che come una effettiva misurazione del talento, il che genera un attaccamento alla console che va ben oltre la fila di giochi allineati sullo scaffale.

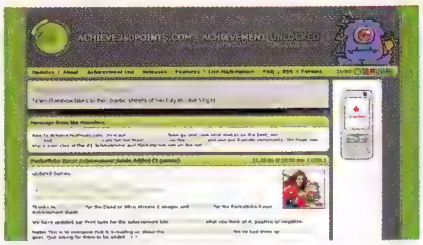
Con Xbox 360, Microsoft ha implementato un articolato (e ineguagliato) legame fra software e hardware che va ben oltre la tradizionale sinergia chiave-serratura che permette a un gioco di girare

Laddove alcuni giochi si sforzano di infondere un po' di originalità nella loro lista di Obiettivi, vuoi nella natura di alcuni o nella completezza della loro distribuzione, altri sono così incerti che basta completare il gioco in maniera superficiale per accaparrarsi tutto il montepremi. Ed è questa mancanza di consistenza che impedisce al Punteggio di essere un reale indicatore di talento: ponete due Gamerscore a confronto, ed è semplicemente impossibile farsi un'idea del destro nelle dita che li hanno generati. Uno potrebbe essere il risultato di incalcolabili ore di sofferenza spese in giochi come *Smash TV*, *Ridge Racer 6*, *Geometry Wars: Retro Evolved*, *Chrome Hounds*, *Hitman: Blood Money* e *Call of Duty 2*. L'altro potrebbe essere formato da sporadiche incursioni in *Cloning Clyde*, *King Kong*, qualche titolo sportivo americano (sebbene la generosità di questi ultimi si sia recentemente placata) o tie-in di lungometraggi animati. Si tratta di una valuta il cui effettivo valore appare confuso, frutto di sessioni di gioco straordinarie quanto di punti facili piovuti dal cielo. E non si tratta di un problema di regolamentazione, ma della natura stessa dei giochi: alcuni sono concepiti per un pubblico incline a spingersi oltre i limiti, altri no, ma che devono comunque rispettare l'obbligo di contenere 1.000 punti.

Dietro a tutto questo c'è un altro aspetto importante: lo status. Attraverso il Profilo Giocatore non si fa altro che ostentare la propria carriera videoludica, raccontare se stessi come in una sorta di MySpace in chiave console. È elemento di discussione fra amici impegnati contemporaneamente sullo stesso gioco, dove ogni Obiettivo particolarmente prezioso diventa un potenziale interesse condiviso, un'occasione per pavoneggiarsi se si è i primi a sbloccarlo o semplicemente un modo per mettersi in pari con il resto della comunità dopo un periodo passato offline. Ma al di là dalla cerchia di amici, gli Obiettivi costituiscono una forza aggregante non dissimile da quella che promuove l'associazione e la comunicazione nei MMORPG. Intere comunità si riuniscono per discutere degli Obiettivi, dei loro dettagli e segreti, e osservano i più industriosi collezionisti farsi strada verso la vetta della classifica generale attraverso siti come MyGamerCard.net (il quale tiene traccia di più di 750.000 utenti Live e dei rispettivi Punteggi). Veri e propri clan si ritrovano online per aiutarsi a vicenda nel raggiungimento degli Obiettivi, senza contare il sostegno per guadagnare gli Obiettivi in giochi come *Rumble Roses XX* e *Final Fantasy XI*, i quali vedono i più irriducibili completisti arrivare alle migliaia di ore di gioco. Estendendo l'analogia con il mondo dei MMO fino al punto di rottura, esistono anche i corrispettivi dei player killer, cacciatori di Obiettivi potenzialmente in grado di uccidere il divertimento degli altri nelle partite a squadre o che abbandonano match classificati se le cose non

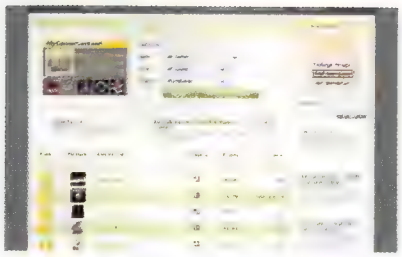
I giochi di PopCap sono noti a tutti per essere distrazioni per PC, miele per i casual gamer. Quando *Bejeweled 2*, *Zuma* e *Astropop* sono arrivati su Live Arcade, vantavano alcuni degli Obiettivi più 'pesanti' mai visti prima di allora, probabilmente per enfatizzare la loro reale profondità

OBIETTIVO SVELATO



Esistono diversi siti dedicate alla raccolta, all'elencazione e all'interpretazione dei dati che compongono il Profilo Giocatore. Ma uno in particolare, www.achieve360points.com, ha una talpa nel mondo degli Obiettivi. Sembra che non appena il codice preview di un gioco per 360 cada nelle mani della stampa, in qualsiasi parte del mondo, i suoi Obiettivi appaiano immediatamente nel crescente database del sito. Questa lista viene successivamente arricchita con le icone corrispondenti (le immagini che vedete sparpagliate sulle pagine di questo speciale), l'identificazione di ogni segreto e, alla fine, guide e FAQ per quegli Obiettivi. Ovviamente c'è il problema dello spoiler derivante dalla natura implicitamente rivelatoria degli Obiettivi, ma anche l'innegabile attrazione di vedere anzitempo il contenuto di un gioco in arrivo.

stanno andando come vorrebbero. Di converso, i fanatici del Punteggio rischiano di essere oggetto di scherno tanto quanto di plauso. Chi si unisce ad un gioco online ammettendo di essere lì 'solo per sbloccare gli Obiettivi' rischia di ricevere una serie di pernacchie e un calcio dall'host come fosse l'ultimo degli scocciatori. Allo stesso tempo, è un po' irritante vedere qualcuno recuperare una copia di *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, spolparla in base alle richieste degli Obiettivi e quindi abbandonarla dopo tre giorni di gioco ad alta velocità. È triste vedere i giochi ricondotti al loro primitivo stato di numeri, chiudendo un industrioso ma avvilente cerchio della vita. Il problema con la raccolta fine a se stessa è che a venire enfatizzato è il risultato, non il metodo. Ciononostante non c'è ragione di sminuire l'impegno e l'effettiva impresa di alcuni dei giocatori top-ranked nel mondo. Non che certe rinnegazioni non esistano, ovviamente: come ogni altra cultura online, anche quella degli Obiettivi ha le sue controversie. Poco dopo il lancio di 360 si è infatti scoperto che i Profili Giocatore sono region-free, nel senso che possono essere trasferiti su console di qualsiasi nazionalità. Ciò ha significato la possibilità di incrementare il proprio Punteggio conquistando gli Obiettivi dei titoli con blocco territoriale su console di importazione. Molti giochi hanno anche Obiettivi region-locked, il che significa poter spolpare le tre versioni di *Enchanted Arms* (europea, americana, giapponese) e ammassare così ben 3.000 punti. Ovviamente questo è diventato un vantaggio essenziale, sebbene poco sportivo, per coloro che ambiscono alle prime posizioni della classifica degli Obiettivi. E come se gli steroidi non bastassero, un altro fenomeno mina la 'autenticità' del Gamerscore: lo sfruttamento dei salvataggi. È quest'ultimo che ha visto la comunità ribellarsi per la prima volta, soprattutto dopo l'avvento dell'attuale leader della classifica mondiale, StripClubDJ, il quale ha sfondato il tetto dei 100.000 punti alla fine di novembre generando commenti astiosi e infuocate e-mail di protesta. E per la cronaca, due dei più assidui frequentatori della vetta della classifica, Rance6 e ST TheKing, si sono ritirati dalla corsa dopo un lungo periodo di permanenza sul trono.

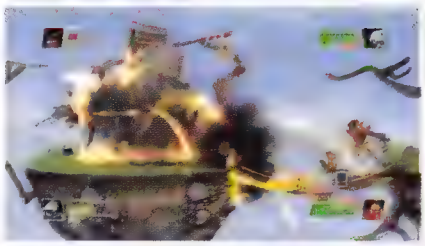


MyGamerCard.net (in alto) tiene traccia di oltre 750.000 utenti, ma non riflette completamente l'utilizzo di Live. Xbox360Achievements.org (nel mezzo) ha sviluppato una propria classifica non ufficiale che ambisce ad essere libera dai cheater, mentre LevelMy360.com (sopra) propone di sbloccare gli Obiettivi al posto vostro, dietro pagamento

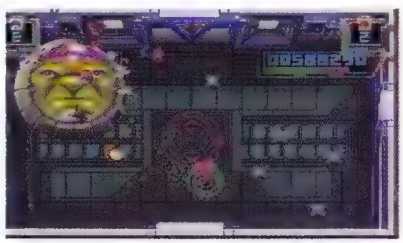
Le richieste rivolte a Microsoft di rintracciare e punire i cheater non fanno che dimostrare la passività della casa di Redmond in merito agli Obiettivi, almeno all'apparenza. Alcuni aggiornamenti della dashboard hanno limitato il fenomeno, ma non c'è stata ancora una retata ufficiale. Ed è da vedere quanto sia plausibile regolamentare il sistema quando, per esempio, più giocatori potrebbero investire le loro energie sotto un singolo Profilo Giocatore senza che questo abbandoni la macchina che lo ospita. Pertanto, dalla prospettiva del giocatore, gli Obiettivi sono sempre stati intesi come una sorta di contratto fra gli utenti e gli sviluppatori; esistono delle linee guida, ma alla fine spetta allo sviluppatore stabilire come stuzzicare e ricompensare i giocatori, così come l'utente ha facoltà di scegliere l'Obiettivo da perseguire. Il sistema degli Obiettivi è chiuso in se stesso, accompagna il contenuto del gioco, non lo controlla, e ha

Frugando nella storia degli Obiettivi di qualcuno attraverso la dashboard di 360 è possibile farsi un'idea più chiara dei suoi gusti rispetto a quella maturabile intrufolandosi in casa sua

LONG ARMS



Gli Obiettivi virali sono diventati improvvisamente un trend, con giochi come *Tony Hawk's Project 8* e *Blitz: The League* che ne offrono alcuni trasmettendoli attraverso il gioco online. Il più interessante di questi è il virus Sei Gradi di *Small Arms* che, partendo dagli sviluppatori stessi (Gastronaut Studios), si diffonde online attraverso il contatto con giocatori 'infetti'. Giocando direttamente con membri del team Gastronaut, si ottiene un Obiettivo Sei Gradi di 'livello uno'. Chi gioca con il 'portatore sano' di un virus di livello uno ottiene l'Obiettivo Sei Gradi di livello due e così via fino al livello sei. "Non possediamo un buon sistema per tracciare gli Obiettivi, ma sembra che la gente lo stia sbloccando facilmente durante i primi incontri", dice Don Wurster, co-director di Gastronaut. "Stimo che ne abbiamo seminati 50 di livello uno al lancio". I dati circa la diffusione del Sei Gradi non sono facili da ottenere, il che è una delle ragioni per cui siti come MyGamerCard.net si dimostreranno preziosi.

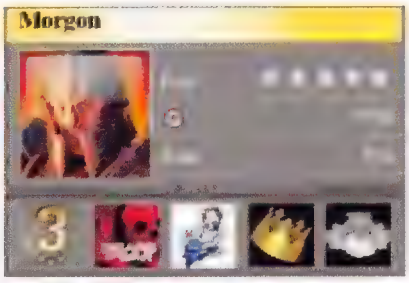


Secondo i dati disponibili su MyGamerCard.net, pochissimi giochi non sono stati depredati da qualche giocatore di tutti i loro Obiettivi. Uno resiste sin dal lancio della console: il premio 'Maestro del Gioco' di *Smash TV*, in palio per chi completa il gioco con un solo credito, deve ancora essere vinto

Q&A CON JASON YOUNG, MYGAMERCARD.NET

Le GamerCard di MyGamerCard.net (versatili rappresentazioni dei Profili Giocatore) sono state create prima ancora che qualcuno al di fuori di Microsoft avesse un Punteggio. Ma com'è nata l'idea?
L'idea originale di offrire GameCard pubbliche che gli utenti potessero piazzare ovunque fu mia, e risale all'ottobre del 2005. Microsoft aveva appena svelato il sistema dei profili di 360 e la gente desiderava poterlo integrare nelle pagine MySpace, o nelle firme dei forum. Dal momento che il modo in cui Microsoft lo offriva era limitante, mi sono dedicato alla creazione del sistema più semplice possibile. L'ho creato soprattutto per divertimento, ma adesso MGC offre quasi 5 milioni di GamerCard al giorno ai giocatori di tutto il mondo.

MGC.net è oggi 'developer ufficiale della Microsoft community'. Come e quando è successo questo?



Tecnicamente, è accaduto intorno al mese di marzo del 2006. Microsoft ed io siamo entrati in contatto nel novembre del 2005 (probabilmente per via dei problemi ai server che il mio servizio stava causando) e abbiamo stabilito un rapporto dal quale sarebbe poi germogliato l'Xbox Community Developer Program. Quest'ultimo permette a molti siti di offrire al resto della comunità numerosi dati circa l'attività Live.

Per quanto riguarda il cheating sul Punteggio (scambio di profili/salvataggi) ha intenzione di studiarlo e di esaminare il modo in cui influenza le classifiche?
Non posso discutere sui piani futuri di MGC, ma prendiamo la legittimità molto seriamente. Vale la pena tentare di controllare il fenomeno, ma solo se può essere fatto per vie automatiche. Nessuno vorrà mai controllare ogni gioco dei più di 750.00 account.

Cosa ne pensa del sistema degli Obiettivi? Teme che possa incoraggiare una cultura in cui il Punteggio viene considerato più importante dei giochi stessi?
Penso che quella degli Obiettivi sia un'idea fantastica. Effettivamente mi preoccupo se il Punteggio diventa il punto focale di un gioco, soprattutto quando porta le persone a giocare in maniera antisportiva e a rovinare l'esperienza per tutti gli altri. Ma lo stesso vale per gli sviluppatori che non prendono adeguatamente sul serio gli Obiettivi. Sono pronto a scommettere che molti giocatori hanno speso tempo extra in *Call of Duty 2* per finirlo al livello di difficoltà Veterano, laddove prima non l'avrebbero considerato.

Crede che chiamarli Obiettivi sia in un certo senso improprio dal momento che molti sono più simili a traguardi? E non crede sia ingiusto che gli Obiettivi basati sul gioco online diventino più difficili da sbloccare quando l'utenza online comincia ad assottigliarsi?
Sono d'accordo. Molti di essi sono giusto dei traguardi nel gameplay, e in molti casi persino semplici attività all'interno del gioco. Gli Obiettivi legati al gioco online non sono generalmente ingiusti, ma dipende da come vengono implementati. Una parte di me pensa che "Diventa il numero uno della classifica" sia un Obiettivo ridicolo. D'altro canto, chi dice che si debba per forza riuscire ad ottenere tutti gli Obiettivi di un gioco? Può capitare che non si sia capaci di abbattere altre 1.000 persone. E va bene: non ci dovrebbe essere nulla di sbagliato nel non avere quel Obiettivo. È una questione su cui si dibatterà per anni.

l'unico scopo di influenzare il giocatore affinché segua una certa direzione. Il che solleva una domanda interessante: cosa accadrebbe se Microsoft trasformasse il sistema degli Obiettivi in uno di ricompense reali piuttosto che virtuali? Se offrisse, per esempio, premi e merchandise esclusivo a chi riuscisse a raggiungere un certo traguardo? Va benissimo che giocatori ricevano dai publisher, dai costruttori e dai negozianti incentivi a comprare più giochi (bundle, offerte speciali, tornei con premi in denaro e notorietà a breve scadenza, o persino lo Star Catalogo di Nintendo), così come che uno sviluppatore cerchi di fare in modo che il giocatore spenda quanto più tempo possibile nel mondo che ha creato. Ma per una casa che fabbrica console, offrire improvvisamente ricompense tangibili per le ore spese seduti davanti allo schermo (e il tempo, attualmente, è il fattore principale per sbloccare la gran parte degli Obiettivi) non è facile quando c'è gente là fuori pronta a denunciare ad ogni occasione la rovinosa 'dipendenza' da videogiochi, eventualità di cui Microsoft è senz'altro ben consapevole.

Quello degli Obiettivi è un sistema che può essere tanto abbracciato quanto ignorato, ma il suo successo nell'avvinghiare e ipnotizzare certe fazioni di videogiocatori è sotto gli occhi di tutti. Il videogioco moderno, malgrado le sue regole e i suoi invalicabili confini, è una sorta di bolgia, un turbinio di possibilità e obiettivi secondari da indagare, di bestiari da completare, di segreti da scovare e di punteggi da migliorare al di là di ciò che la storia del gioco o una quest principale intende come 'completamento'. Gli Obiettivi offrono un altro tipo di conclusione, delineando una struttura pulita ed ermetica che guida in giro per il gioco, dal suo nucleo ai suoi più remoti confini. Durante il primo anno di esistenza di 360, gli Obiettivi non hanno deviato dal territorio conservativo, perseguendo forse la compulsione piuttosto che l'immaginazione, ma gli sviluppatori stanno diventando sempre più abili nel distribuirli sul tavolo da gioco. E, messi insieme, hanno già coperto molto terreno, dal triviale (dare un nome ad un animale di *Viva Piñata*) al cinico (comprare dieci pezzi di vestiario griffato Ecko Unlimited in *Test Drive Unlimited*), dallo strambo (completare uno stage eseguendo esattamente 47 uccisioni in *Hitman: Blood Money*) all'onestamente ridicolo (raggiungere quota 10.000 uccisioni online in *Gears of War*). Gli Obiettivi sono elementi periferici opzionali, certo, ma offrono la possibilità di proporre sfide che non devono necessariamente conformarsi alla logica interna del gioco. E c'è ancora tanta potenza da sfruttare. Basta guardare a quella folla di giocatori di *Geometry Wars: Retro Evolved* i quali, per volere di un Obiettivo, hanno smesso di sparare in un gioco in cui farlo è fondamentale.

Sebbene gli Obiettivi raramente sorprendano, è interessante vedere ciò che giochi del passato come *Street Fighter* pretendono dal giocatore

Giochi in miniatura

I videogiochi diventano sempre più grandi ed estesi. Allora perché i minigiochi riscuotono ancora tanto successo?

Provate ad esaminare i videogiochi in profondità e vi accorgerete che le parole utilizzate regolarmente per descriverli troppo spesso non sono adeguate. Questo perché nessuno li conosce *davvero*. Il vocabolario si arricchisce costantemente di nuovi termini man mano che i più recenti trend videoludici impongono il conio di neologismi per definire qualcosa che non esisteva prima. Una pratica che porta a una mancanza di chiarezza e precisione. Per esempio, ci sono molte sezioni di numerosi giochi che possono essere tranquillamente descritte come minigiochi e nessuno metterebbe in dubbio una simile classificazione. Ma provate a spiegare cosa sia realmente un minigioco a una persona che non abbia la benché minima conoscenza videoludica e le cose inizieranno a complicarsi. Il termine 'minigioco' viene allegramente applicato a una vasta gamma di contesti che, se messi insieme, vanno ben oltre la semplice idea di un gioco all'interno di un altro gioco, presentando sfide completamente diverse, prove d'abilità con sistemi di controllo ad hoc, Quick Time Event, fasi di training, fino ad arrivare a rimescolamenti dei personaggi e dei controlli del gioco che danno vita a nuove situazioni con propri obiettivi e sistemi di punteggio.

La carneficina di Mercenari che si sblocca alla fine di *Resident Evil 4*, per esempio, è un sottogioco, un minigioco o un'altra modalità? Perché sin dall'uscita del titolo Capcom sono state usate tutte e tre le definizioni e nessuno ha mai avuto nulla da ridire in merito. È possibile definire un minigioco in base al suo sistema di controllo? No, la maggior parte dei minigiochi di *Mercury Meltdown* utilizza gli stessi controlli e convenzioni del gioco principale e alcuni non lo fanno, eppure

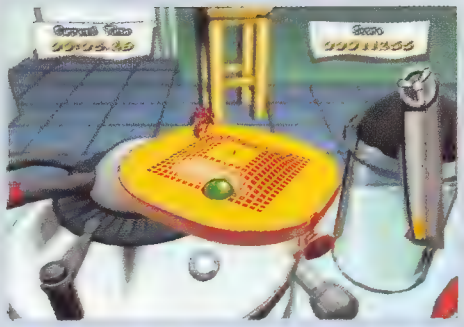
vengono tutti considerati alla stessa stregua. È possibile identificarli in quanto accessori al gioco principale? Nemmeno, dato che *Viva Piñata* non permette di far accoppiare le proprie creature senza prima aver completato il minigioco del corteggiamento, e molti scontri coi boss della serie *Sly Raccoon* non sono altro che minigiochi approntati per quella particolare occasione. È una questione di profondità? No, perché il Monkey Target di *Super Monkey Ball* può facilmente tener occupati per più tempo di un intero playthrough a *Prince Of Persia*, e lo shooter con la nave di Gummi in *Kingdom Hearts II* offre lo stesso numero di cose da fare e da sbloccare di *God of War*. Le cose che nei minigiochi spingono a chiamarli tali (dimensioni, obiettivi, controlli, presentazione, contesto) avvengono spesso in maniera adeguatamente netta per identificarli, ma non con sufficiente consistenza perché si possa coniare una definizione.

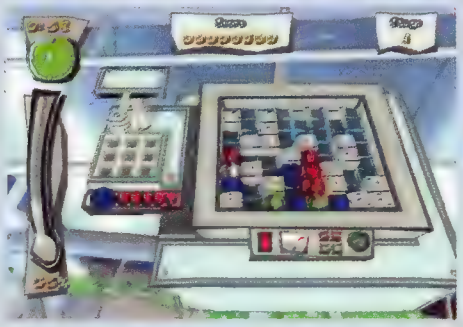
I minigiochi, nelle loro varie forme, stanno diventando una presenza sempre più frequente all'interno delle maggiori produzioni videoludiche (come testimoniato dalle foto e dai box presenti in queste pagine, che includono solo una selezione ultra-limitata di quanto visto negli ultimi anni), produzioni per la cui realizzazione sviluppatori e publisher lavorano sempre sotto costante pressione economica, con budget controllati e date d'uscita a ridosso della chiusura di un nuovo quadrimestre fiscale. In un'atmosfera così combattiva e attenta ad ogni spreco, come hanno fatto i minigiochi a diventare tanto onnipresenti?

I giochi stanno diventando più grandi e hanno sempre più spazio da riempire. Il livello di aspettativa affinché propongano idee raffinate o sofisticate al giocatore, rimanendo comunque accessibili, è sempre più elevato. L'esigenza di pensare in grande senza perdere di vista il giocatore mentre affronta il titolo un passo alla volta può essere in qualche modo facilitata da quelli che vengono identificati come minigiochi. Possono essere semplici soste basate su generici elementi costitutivi dell'interazione videoludica (sequenze ritmate, un tiro al piccione o una prova di riflessi) con lo scopo di aggiungere varietà. Possono essere pretesti per inserire delle idee che non potrebbero essere implementate altrimenti, ma che vale la pena includere. Possono rinsaldare il senso di autenticità di un mondo virtuale, mediante strade i cui bar offrano coin-op realmente funzionanti. Possono essere distributori automatici di contenuti extra e bonus, per aumentare il tempo di gioco complessivo. E sarebbe assurdo pensare che non siano importanti per gli sviluppatori quanto lo sono per i giocatori, dato che consentono loro di lasciare un marchio ancor più personale sul titolo, di portare i propri omaggi, di sentirsi bedroom coder pur trovandosi all'interno di un complesso di uffici, di spezzare le catene e far trasparire la propria personalità, la propria arguzia, la propria consapevolezza o follia senza rovinare l'atmosfera della simulazione militare ultrarealistica su cui stanno lavorando. O, più semplicemente e onestamente, di provare a far divertire il giocatore.

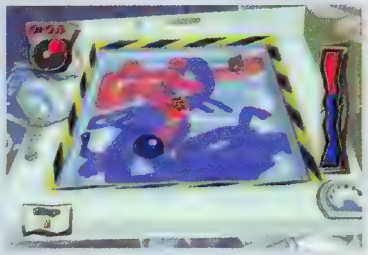
E c'è anche una logica economica alla base del ragionamento: due minuti spesi su un semplice clone di un titolo da sala di vent'anni fa costano

Il Monkey Target di Super Monkey Ball può facilmente tener occupati per più tempo di Prince of Persia





Esattamente come *Super Monkey Ball*, *Mercury Meltdown* si basa su un metodo di controllo tanto pulito e duttile che è alquanto semplice adattarlo alla forma di un minigioco. Nel secondo episodio della serie, su PS2 e PSP, ne sono presenti cinque, che vanno da interpretazioni della corsa e del curling, al puzzle a blocchi Metrix (in basso a sinistra), a Rodeo (in alto), in cui un ventilatore tenta incessantemente di farvi cadere da una serie di piattaforme, a Paint (in basso) dove colorare una percentuale del pavimento superiore a quella dell'avversario con la propria scia blobbosa.



Nato come progetto in Flash e sbocciato come titolo per console, *Alien Hominid* ha sempre spinto sull'originalità per farsi conoscere, tanto nel design dei suoi 16 livelli quanto nei suoi minigiochi. Il minigame che simula un PDA (in alto a sinistra), per esempio, è un platform semplice ma immediato e dallo stile grafico peculiare, con ben 200 stage e persino un editor di livelli. Non altrettanto meritevole Super Soviet Missile Mastar (in basso a sinistra), che rimane comunque un piacevole diversivo in mezzo a una pletora di giochi bonus.

Del tutto inaspettato, il minigioco *Zuno* presente in *Siren* ha permesso ai suoi autori di spruzzare un tocco di colore in un titolo dalle atmosfere dark

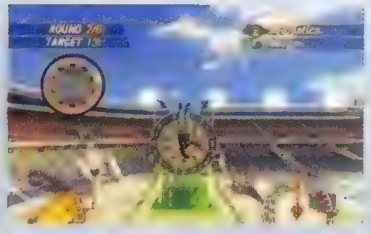
I minigiochi sono l'ideale per colmare i tempi morti, e nulla batte in questo senso le schermate di caricamento. Il *Galaxians* di *Ridge Racer* (sopra) o le 'zampate' di *Okami* sono riusciti diversivi

Difficile capire se sia un sintomo di disperazione creativa o del successo di un franchise che può ora permettersi dell'autoironia, ma gli episodi di *Mortal Kombat* pubblicati sulla generazione di console al tramonto hanno portato con sé tre inaspettati, e poco esaltanti, minigiochi che hanno se non altro alzato il tono parodistico del picchiaduro. *Deception* ha offerto Puzzle Kombat e Chess Kombat (qui sopra e in alto a sinistra), mentre *Armageddon* ha cambiato radicalmente genere con Motor Kombat (a sinistra).

sicuramente meno di due minuti spesi all'interno di un'ambientazione modellata in maniera maniacale.

Ma i minigiochi servono anche a garantire varietà facile (fondamentale, per esempio, nei titoli su licenza per un pubblico più giovane) e l'illusione di una maggiore interazione col gioco stesso, divenendone al contempo parte integrante. Sia *Tomb Raider Legend* che *God of War*, solo per citare due dei numerosi esempi disponibili, annoverano sezioni dove il controllo sul proprio avatar passa dall'intero pad a pochi tasti, con prove di riflessi impiegate per attivare la porzione successiva di una sequenza predefinita in cui il protagonista scampa alla morte o ammazza un nemico in una maniera più dinamica e drammatica di quanto sarebbe altrimenti possibile. Questa tipologia di minigiochi viene già efficacemente catalogata con l'appellativo di Quick Time Event. Sebbene già presenti in giochi datati come *Dragon's Lair* (1983), i QTE sono stati così battezzati da *Shenmue*, il cui sistema FREE (Full Reactive Eyes Environment) non era abbastanza completo e reattivo da supportare molti degli eventi narrati dalla storia di Yu Suzuki. I QTE permettono al protagonista del gioco di fare di più, ma al giocatore di fare di meno, sviluppando un legame più stretto con il personaggio, ma rischiando di indebolire quello col mondo di gioco. Quando questo avviene, il giocatore si ritrova in una scena di intermezzo glorificata che non potrà mai apprezzare pienamente.

Ultimamente il meccanismo dei minigiochi viene sempre più applicato alle fasi principali di gioco oltre che a quelle minori. La capacità di Tony Montana di influenzare con le parole i personaggi di *Scarface*, così da confondere un poliziotto sospettoso oppure ottenere un miglior prezzo da una vendita di droga, è esemplificata da una serie di indicatori in stile gioco di golf, così come la capacità di intimidire i criminali in *The Punisher*. Una simile semplicità retrograda potrebbe sembrare eccessivamente cruda, ma significa che simili idee possono davvero funzionare ed essere incluse come parte legittima del repertorio d'azioni di un personaggio digitale. Non è un caso che i dialoghi nei videogiochi siano uno degli elementi, insieme alle fasi di hacking e scassi-



Mentre molte simulazioni di guida fanno di tutto per immergere il giocatore nell'avvolgente sedile di una quattroruote, *Flatout 2* fa di tutto per scaraventarlo fuori dall'abitacolo, passando dal parabrezza e facendolo schiantare al suolo come un povero manichino da crash test. I minigiochi della modalità Ragdoll Olympics non possono competere per varietà e longevità con analoghe divagazioni di *Monkey Ball*, per esempio, dato che tutti e 12 si basano sull'utilizzo dell'incauto pilota come palla da cannone, ma la fisica ragdoll e una buona dose di sadismo li rendono comunque esilaranti. In senso orario da sinistra, Ragdoll Ski Jumping, Baseball e Darts.

Pochi minigiochi sono sufficientemente solidi per esistere da soli (è il caso di *Geometry Wars: Retro Evolved*), ma le sezioni sparatutto di *Kingdom Hearts II* offrono contenuti tali che più di uno sviluppatore non si sarebbe fatto scrupoli a trasformare il diversivo in un titolo a sé stante, magari per DS. *Kingdom Hearts II* reinterpreta i monotoni trasferimenti fra i mondi del primo episodio e li arricchisce di una presentazione sfavillante, con ogni livello dotato di diversi bivi ricchi di nemici e un controllo totale dell'inquadratura.

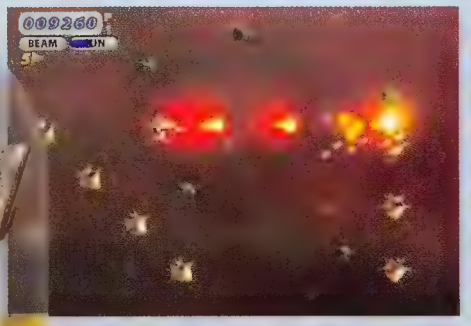
I giochi d'azzardo sono un punto fermo nell'ambito dei minigiochi, vista la loro capacità di adattarsi a titoli di qualsiasi genere, siano essi un *Dragon Quest VIII*, un *DOA Xtreme 2* (sopra), un *Enchanted Arms* o un *God Hand*

Ci sarà sempre meno materiale grezzo da riciclare prima che le azioni dei minigiochi cessino di essere mini

namento, che fa più frequentemente uso di minigiochi: dal fiume di parole di *Oblivion* alle sboccate tattiche di approccio di *Leisure Suit Larry*, ogni forma di comunicazione viene compattata in minigiochi che potrebbero essere utilizzati per rappresentare una vasta gamma di situazioni.

Se il ruolo dei videogiochi è in parte quello di offrire l'opportunità di sperimentare e divertirsi con cose impossibili, questa falsa sofisticazione non offre certo uno spiraglio ottimistico sul futuro, né appare come sostenibile per lungo tempo. Con i generi ludici già affermati che crescono come frattali (proseguendo da dove si è già arrivati e ramificandosi in un numero infinito di direzioni, coprendo però una quantità minore di spazio man mano che avanzano) ci sarà sempre meno materiale grezzo da riciclare prima che le azioni dei minigiochi debbano cessare di essere mini. E forse sarà proprio a quel punto che la mancanza di connessione agli eventi accennata più sopra diventerà sempre più difficile da ignorare. Non che non ci sia spazio per qualche risultato fuori dall'ordinario: negli ultimi sei mesi, sia *Thrillville* che *Canis Canem Edit* sono riusciti a proporre con successo esperienze incentrate su sessioni mordi-e-fuggi, il primo mediante un elaborato mondo di minigiochi, il secondo integrandole all'interno di un mondo più complesso.

Nel futuro più immediato è difficile che i minigiochi perdano di popolarità. Le onde sismiche prodotte da *GTAIII* hanno scosso il videogioco molto più in profondità di quanto si potrebbe pensare vedendo gli imitatori che ne scimmiottano l'esoscheletro. Gli episodi in 3D di *GTA* incarnano un mutamento nelle aspettative di ciò che i titoli all'avanguardia sono in grado di offrire, non tanto mettendo l'utente all'interno di un gioco, ma di un mondo in cui il gioco è una possibilità. Ma il problema legato ad un mondo aperto e persistente, come dimostrato da *GTA: San Andreas*, è quello di riuscire a riempirlo con svariate attività che ne giustifichino l'esistenza al di là della sua natura di elaborato scenario. E quando la creazioni di mondi è tanto intensa (e il design delle



Thrillville

Pur essendo ovviamente annacquato per placare la sete dei giocatori più giovani, *Thrillville* riesce comunque a trasformare la gestione di un parco a tema nella stessa cosa che attrae molti visitatori di un simile luogo: un'immensa sala giochi. Ogni postazione di gioco piazzata fra montagne russe e piste da corsa propone un minigioco, elargendo una quantità tale di stili ludici e citazioni retrò da far sembrare il titolo Braben una versione allo zucchero filato dell'immenso *42 Classici Senza Tempo* di Nintendo per DS.

I migliori minigiochi di *Super Monkey Ball* hanno incarnato la stessa esilarante semplicità presente attualmente in molti titoli DS. Monkey Target e Monkey Bowling resistono alla prova del tempo nonostante tutti i minigiochi simili usciti ultimamente: la loro freschezza, il loro charm e la loro precisione hanno successo laddove, per esempio, le analoghe prove ragdoll di *Tony Hawk's Project 8* sembrano solo un banale diversivo. In senso orario, dal basso a sinistra: Monkey Fight, Monkey Bowling e Monkey Target.

missioni modellato intorno a questi mondi, quando in realtà dovrebbe essere il contrario), spesso ci si rifà alla cultura del minigiochi per mettere insieme un'esperienza di gioco a più parti che sia la più affidabile ed efficiente possibile.

Naturalmente gran parte del problema risiede nel fatto che i videogiochi utilizzano sistemi di controllo (tasti, grilletti, stick e mouse) che si sono evoluti in maniera marginale rispetto all'hardware che li utilizzano. Il che, inevitabilmente, porta a citare Nintendo come case study: sia DS che Wii sperimentano nuove forme di interazione pur conservando elementi dei sistemi di controllo tradizionali. Se si dovesse premiare una sola società per il proprio contributo ai minigiochi, poco sorprendentemente (vista la qualità, quantità e vitalità del suo curriculum), sarebbe proprio Nintendo. Una casa da premiare per *WarioWare*, che non scopiazza tanto generi ludici già sedimentati per le proprie gag miniaturizzate, ma presenta un approccio diverso che fa del completamento di minigiochi il minigioco stesso, dando così vita a quello che può essere definito un microgioco. Da premiare per le piccole cose (i minigiochi più intriganti di *Super Mario 64 DS*, oltre a quelli della serie *Mario Party* e le battaglie navali di *Wind Waker*, solo per fare qualche esempio) e il quadro generale, avendo concentrato le proprie energie nella produzione di ben due piattaforme dedicate a trasformare attività semplici in qualcosa di più importante. I minigiochi possono far risplendere (o oscurare) DS e Wii molto più di quanto potrebbe accadere su un altro hardware, a testimonianza della loro capacità di ridefinire le fondamenta del gioco. Tocca ora al software trasformare questo potenziale in realtà.

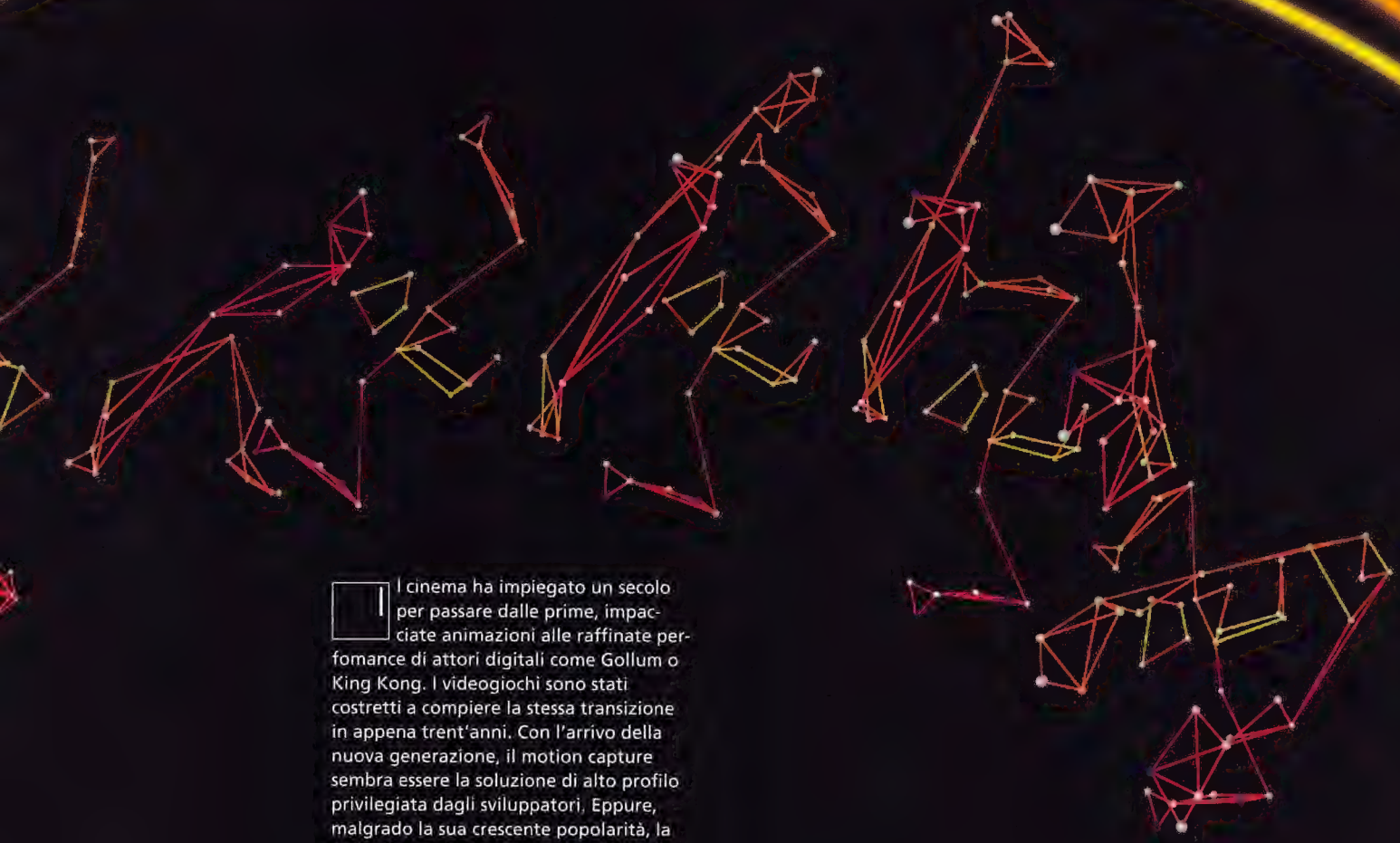
Anche se l'utilizzo che si fa del termine 'minigioco' rende difficile tracciarne una definizione precisa, le idee riconoscibili alla base di questa 'parola pigliatutto' (varietà, semplicità, immediatezza, astrazione, leggerezza) sono elementi chiave di ciò che può rendere divertente un gioco. Molti minigiochi sono alquanto limitati, soddisfatti di essere un semplice diversivo o una scorciatoia per l'interazione col proprio avatar, ma il loro ruolo non potrà che crescere. Nel futuro più immediato, almeno, i minigiochi potranno solo diventare più grandi.

Alcuni mingiochi sono talmente accennati che sarebbe forse più corretto definirli Easter Egg. Al riguardo, non si può fare a meno di accennare alle inutili slot-machine presenti in una miriade di titoli (come *TimeSplitters 3*, sopra) o a *Nanobreaker*, che trasforma la mappa in un essenziale shoot 'em up

Menzione d'onore per gli sviluppatori anglosassoni per il loro lavoro su due titoli, *Second Sight* e *TimeSplitters 2*. *TS2* nascondeva tre cartucce nei meandri dei suoi livelli: Anaconda (in alto a sinistra), un clone di *Snake* godibile in multiplayer, il gioco di guida RetroRacer e AstroLander (sopra), pesantemente ispirato a *Lunar Lander*. Una volta raccolte, le cartucce potevano essere giocate sul PDA del proprio personaggio, proprio come accadeva in *Second Sight* con i meno riusciti Earth Impact (a sinistra) e X Space '92.

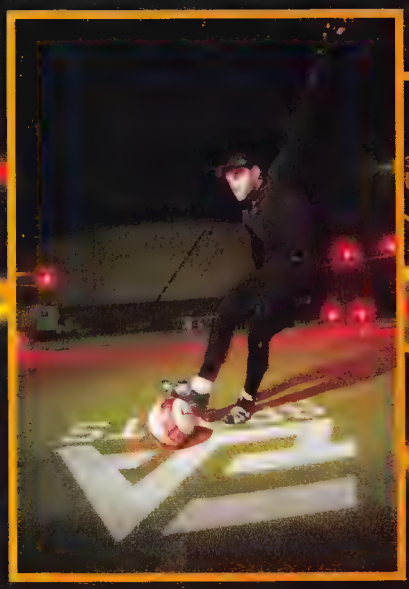
Motion blur

Lo sviluppo delle tecniche di animazione avanza spedito. Ma non sarà che gli attori rischiano di togliere lavoro agli animatori?

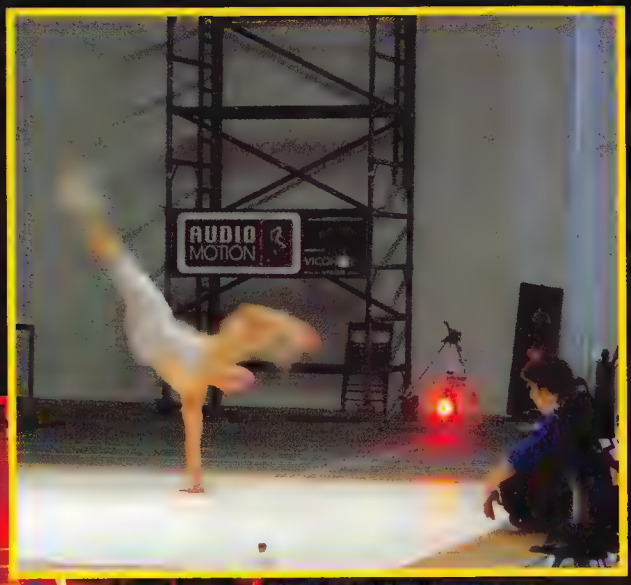


Il cinema ha impiegato un secolo per passare dalle prime, impacciate animazioni alle raffinate perfomance di attori digitali come Gollum o King Kong. I videogiochi sono stati costretti a compiere la stessa transizione in appena trent'anni. Con l'arrivo della nuova generazione, il motion capture sembra essere la soluzione di alto profilo privilegiata dagli sviluppatori. Eppure, malgrado la sua crescente popolarità, la mole di esperienza accumulata nell'animazione manuale e l'arrivo di nuove tecniche di animazione procedurale, i risultati a video spesso non rendono giustizia agli strumenti e ai talenti che li hanno prodotti. Se l'animazione è così importante (e in termini videoludici, il bisogno di un legame emotivo fra il giocatore e i personaggi a video significa che non potrebbe esserlo di più), in che direzione sta andando questa tecnologia?

Il motion capture sarà anche approdato ai videogiochi di rimbalzo, prove-



La sessione di mo-cap con Wayne Rooney (video disponibile su YouTube) lo vede scoppiare palloncini, farsi una tazza di tè e prendere a pugni un sacco, ma senza calpestare le palle di nessuno



Alcune sessioni di motion capture possono essere fisicamente impegnative, con il rischio che il performer si ferisca o che danneggi il costoso equipaggiamento

nendo dall'industria biomeccanica, ma **Mick Morris**, direttore generale della società di Oxford Audiomotion, è convinto che abbia trovato la sua dimora spirituale. Una dimora che nel suo caso corrisponde ad uno studio che misura circa 1.800 metri quadrati, e nel quale si è svolto il motion capture per giochi come *Miami Vice*, *Killzone* e *Rogue Trooper*, nonché per film come 'Poseidon'. "Quando abbiamo cominciato, nel 1997, le telecamere avevano una risoluzione molto limitata e potevano catturare solo 30 fotogrammi al secondo", ricorda Morris. "Adesso abbiamo telecamere da quattro megapixel capaci di registrare fino a 1.000 fotogrammi al secondo. Senza contare il numero che è possibile impiegarne contemporaneamente. È illimitato, davvero. Se volete catturare qualcosa grande quanto un campo da calcio, potete farlo".

Con il motion capture, la qualità del prodotto finito dipende da quella di chi viene ripreso

È una proposta allettate, soprattutto se si considera che il motion capture è significativamente più economico e veloce di altre forme di animazione. Il procedimento è alquanto semplice: una serie di marcatori vengono applicati sull'attore, i cui movimenti vengono così tracciati e registrati per creare istantaneamente modelli digitali animati. L'animazione tradizionale, invece, vede un animatore capo disegnare le posizioni chiave di un'azione, con ogni movimento intermedio inserito da un computer o da altri animatori: inutile dire che si tratta di un procedimento assai dispendioso in termini di tempo. "Le software house che fanno uso dell'animazione keyframe sono oggi una minoranza", spiega Morris. "Sembra un po' futile avere animatori di talento impegnati nel tentativo di replicare il corpo umano quando si può usare la nostra tecnologia per catturarne ogni sfumatura in una frazione del tempo".

Ma ottenere risultati soddisfacenti su cui lavorare è spesso molto più complicato che puntare una telecamera e premere il tasto record, tant'è che buona parte delle animazioni motion captured che attualmente finiscono nei giochi risulta imprecisa e difettosa. Morris sospira. "Ciò che spesso succede, anche se lo sviluppatore usa il motion capture, è che noi catturiamo a 100 fotogrammi al secondo, ma alla fine l'animazione viene ridotta a 30 fotogrammi. Pertanto il materiale sorgente è buono, ma a causa delle restrizioni della memoria viene convertito in qualcosa di assolutamente orribile. E poi, quando arriva il momento in cui bisogna unire le differenti animazioni, spesso il motore di gioco non è stato sviluppato per essere in grado di farlo. Speriamo che i motori next-gen siano più efficienti".

E sebbene quella del motion capture sia la soluzione più rapida, il tempo richiesto dipende da cosa si intende filmare. "Catturare centinaia di mosse militari è decisamente semplice: si può arrivare a registrarne 200-250 al giorno", spiega Morris. "Le cose cambiano se si sta catturando del dialogo: ci vuole maggiore direzione, è un processo molto più lento". E poi ci sono i problemi causati dalla tecnologia stessa. "Parte delle restrizioni del mo-cap sono semplicemente nel kit: le telecamere costano una fortuna. E così, senza reti di protezione e quant'altro, c'è il rischio di rompere qualcosa, il che significa l'interruzione immediata delle riprese".

Affidarsi alle performance degli attori può inoltre essere problematico. Con il motion capture, la qualità del prodotto finito dipende da quella di chi viene ripreso. "Quando c'è da assumere attori non si può andare al risparmio. Abbiamo visto gente portare qui attori che avevano giocato a paintball la domenica e che pretendevano di essere Andy McNab per un giorno. Non costa praticamente nulla. Di converso, quando è venuto il vero Andy

HOLLYWOOD E VIDEOGIOCHI

Sebbene nessuno metta in dubbio l'infelice relazione spesso occorrente fra cinema e videogiochi, di certo la tecnologia di motion capturing rappresenta un felice punto di incontro delle due industrie. Morris sostiene che "giochi e film stanno attirando un sacco di talenti da ambo i settori, come gli sceneggiatori, e i direttori tecnici svolgono praticamente lo stesso ruolo in entrambe le industrie. Sanno come girare una scena di mo-cap. Sanno come illuminarla e renderizzarla. Pertanto c'è un sacco di competizione al momento, e la gente di talento vuole lavorare sui videogiochi perché ci vede un fantastico futuro laddove l'industria cinematografica si è un po' arenata. In quest'ultima, le tecniche di rendering e di illuminazione sono ben note. Ma nell'industria interattiva ci sono un sacco di possibilità in più".

La calciatrice Rachel Yankey in tenuta da motion capture (a sinistra). Il mo-cap non coinvolge solo soggetti umani, come dimostra il cavallo Barney (sopra)

McNab, cambiava il suo caricatore e si rimetteva in posizione in pochi secondi. Faceva spavento". La soluzione, secondo Morris, è quella di scegliere il meglio, quando possibile. "Vale per tutti i settori: i migliori nelle arti marziali, nella recitazione, nel calcio. I più importanti, se riuscite ad averli." Ed esistono segnali che gli sviluppatori stanno prendendo nota. "Lunedì scorso avevamo Rooney per EA, assieme ad un coreografo. Quando vedi quel tipo in azione, è semplicemente incredibile. Qualunque fosse l'angolazione da cui gli si lanciava la palla, lui l'agganciava e la spediva in rete. Qualunque angolazione".

Ma per quanto il motion capture possa offrire velocemente risultati di alta qualità, ricavarne il meglio richiede un'attenta pianificazione, coordinare i giorni di disponibilità della star con le mutevoli richieste del documento di game design. Una scarsa pianificazione può minare drasticamente il risultato finale. "Nei progetti a lungo termine, capita che il sistema di controllo non sia fissato abbastanza in anticipo", dice Morris. "Qualcuno può aver fatto dieci giorni di motion capture, e poi il sistema di controllo cambia, il che non fa affatto bene alle animazioni. E gli animatori si strappano i capelli. C'è stato un titolo su cui abbiamo lavorato per due anni, e abbiamo visto il sistema di controllo cambiare almeno quattro volte durante quel periodo. Pertanto molto di quello che avevamo realizzato all'inizio andava rifatto". E la confusione dell'industria circa il tipo di animazione da impiegare non aiuta. "Un'altra cosa che certe case fanno è cominciare con animazioni keyframe perché hanno assunto un sacco di animatori. Quindi provano a fare del mo-cap a metà dello sviluppo, si rendono conto che è fantastico e quindi rifanno tutta la roba keyframe daccapo. Se metà è keyframe e metà mo-cap, la qualità ne risente".

Forse il problema più grave messo in evidenza dal motion capture è una storia debole. **Andy Serkis** (il volto pubblico del motion capture, se così si può dire, che ha dato vita a Gollum e King Kong) è stato chiamato a lavorare con Ninja Theory per *Heavenly Sword*. Quando ha cominciato ad esplorare i videogiochi, Serkis ha immediatamente notato che "nella gran parte delle storie raccontate dai videogiochi, non sembrava esserci nessun coinvolgimento fra il giocatore e i personaggi. Si trattava giusto di pezzi di storia finalizzati a tenere insieme il gameplay, ed ho pensato che fosse un approccio folle. Per me la nuova generazione di giochi comporta la realizzazione di storie ultra-appassionanti, credibili ed emotivamente toccanti".

Impegnato come performance director, il coinvolgimento di Serkis nello sviluppo di *Heavenly Sword* va ben oltre la semplice recitazione, e abbraccia tutti gli aspetti della storia e della regia. "Mi sono aggregato ad un punto dello sviluppo in cui c'erano dei fantastici artwork concettuali ed un'idea di storia molto forte, così mi sono occupato del racconto e del character design con l'obiettivo di mettere insieme i personaggi e dare loro un senso di realtà e tridimensionalità, come si fa nei film. Per

Mick Morris, direttore generale della società Audiomotion

Sebbene il motion capture venga spesso associato a scene di combattimento e giochi sportivi, titoli come *B-Boy* ne dimostrano il potenziale in ambiti più creativi, dando forma a giochi in cui è il movimento stesso a dare spettacolo

FIFA 07 di EA (a destra) usa il mo-cap laddove il nuovo gioco di Indiana Jones (in basso a destra) usa tecnologie procedurali. La schermata d'apertura di *SM64* (sotto) era il risultato dei primi esperimenti di mo-cap di Nintendo

me non c'è mai stata alcuna differenza fra il modo in cui si dirigono gli attori di un film o di una rappresentazione teatrale".

Per realizzare il motion capture, Serkis è tornato in Nuova Zelanda, presso il team WETA con cui ha lavorato per 'King Kong' e 'Il Signore degli Anelli'. "Il modo in cui abbiamo condotto le prove che precedono la ripresa e la ripresa stessa non è diverso da quello in cui abbiamo creato Kong e Gollum", sottolinea. Sebbene le analogie fra film e videogiochi siano spesso problematiche, Serkis è convinto che 'catturare' performance di qualità non possa che rendere i giochi più ricchi ed emozionanti. Ma ciò non vuol dire che non vi siano montagne da scalare lungo il cammino.

"Penso sia interessante il fatto che la nostra direttrice del casting si sia rivolta a tutti gli agenti e si sia trovata di fronte persone che non prendevano la cosa seriamente", dice Serkis. È un problema comune non solo nei videogiochi, ma nei progetti di motion capture in generale. "Da quando ho fatto Gollum, ho trascorso cinque o sei anni a spiegare alla gente cosa sia il motion capture: non si tratta di CG che uccide l'arte della recitazione. È di fatto il contrario. Permette all'attore di interpretare qualsiasi cosa, di interpretare personaggi estremi e dare loro umanità e credibilità".

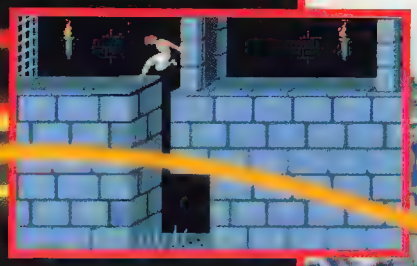
Al di là di questi problemi, l'esperienza di Serkis su *Heavenly Sword* lo ha lasciato intrigato circa il potenziale dei giochi, tant'è che pianifica progetti propri. "Credo fermamente che fra dieci anni gli attori usciranno dalle scuole di recitazione e faranno teatro, film, televisione e giochi. I giochi saranno parte del repertorio".

Com'è inevitabile per ogni tecnologia nascente, il successo del motion capture genera risentimenti, dato che le persone si sentono abbandonate in questa industria così mutevole. Morris racconta di un animatore che, assunto per lavorare ad un progetto di motion capture, si diventato sempre più depresso durante le riprese. "E quindi è scoppiato: 'Tre anni spesi a studiare animazione classica e mi ritrovo ad usare il motion capture'. Era sinceramente contrariato. Ho pensato: 'Amico, sei nel business sbagliato. Devi accettarlo'".

Ma proprio mentre il motion capture sembra guadagnare riconoscimento massivo, c'è chi sostiene che la tecnologia possa compiere un altro balzo, e questa volta a restare indietro potrebbe essere proprio il motion capture. Precedentemente utilizzata per realizzare effetti particellari come acqua, fuoco o polvere, recenti sviluppi hanno visto l'animazione procedurale volgere la sua attenzione verso l'interazione fra corpi rigidi e il movimento dei personaggi. Permettendo all'animazione di essere generata automaticamente in tempo reale, gli approcci procedurali possono portare ad effetti più sorprendenti. In termini di animazione, favorisce il passaggio dalle sequenze pre-registrate collegate a specifici comandi, alle simulazioni in tempo reale del movimento. Attualmente, il principale utilizzatore dell'animazione procedurale è LucasArts, la quale si è affidata alla società NaturaMotion di Oxford per usare il suo motore Euphoria, un sistema di animazione biomeccanica che permette agli avatar

RAPPRESENTAZIONE DIGITALE

La creazione di *Heavenly Sword* ha visto probabilmente l'uso più elaborato del motion capture mai fatto da un videogioco. Parte di questo dipende dall'entusiasmo con cui il team ha abbracciato la tecnologia, con Serkis nel ruolo di direttore della rappresentazione. "Con *Heavenly Sword* avevamo cinque attori alla volta contemporaneamente impegnati nella recitazione nella stessa scena", sottolinea Serkis. "E credo che abbiamo raggiunto anche un primato. Abbiamo girato tutto il gioco come fosse una rappresentazione teatrale, con otto attori in giro per un palcoscenico di cinque metri per tre intenti a recitare l'intera sceneggiatura. C'era gente che usciva di scena per poi rientrare nei panni di un altro personaggio. Abbiamo visto la storia svilupparsi davanti ai nostri occhi in maniera molto tradizionale, permettendoci di apprezzarne il ritmo e la velocità in tempo reale".



Dai primi esperimenti di rotoscoping in giochi come *Prince of Persia* (inserto) e *Flashback* che richiedevano l'uso di pellicole trasparenti applicate su schermi televisivi, una copia di Deluxe Paint e occhi irritati, si è arrivati alle realistiche animazioni di *Assassin's Creed* (sopra) e a giochi che fanno uso di movimenti umani naturali

digitali di reagire realisticamente a ciò che li circonda, assolutamente al volo. Attualmente impiegato in due progetti, LucasArts è così eccitata dal potenziale di Euphoria da averlo posto al centro del trailer di *Indiana Jones*, in cui nemici vengono presi a pugni e lanciati in palazzi e auto parcheggiate in una vasta gamma di modi individuali.

Sebbene capace di conferire agli NPC momenti di inquietante autoconsapevolezza mentre si alzano da terra con una mano o schivano un pugno finendo per sbattere contro un muro, l'animazione procedurale spesso soffre della mancanza della mano guida di un attore o di un animatore che cerchi di dare coesione alla performance. Malgrado non ci siano dubbi circa il potenziale di creare sorprendenti sequenze di combattimento, i personaggi tendono a barcollare come ubriachi il che, sebbene realistico, non è il genere di realismo mediato che è lecito aspettarsi nei film e nei videogiochi. È certamente una via promettente da seguire, ed è troppo presto per esprimere un giudizio, ma al momento gran parte dell'animazione procedurale sta modellando tanto le parti sbagliate quanto quelle giuste della realtà. La vera sfida è separare le une dalle altre.

È inoltre improbabile che i motori procedurali possano fornire la soluzione ideale a tutti i problemi dell'animazione. Così come quella keyframe entra in gioco lì dove il motion capture incontra il limite di ciò che è umanamente possibile, l'animazione procedurale farà appello al motion capture per avere una base realistica su cui elaborare le sue mosse. "Un sacco di sistemi di animazione procedurale sono guidati dal motion capture", dice Morris. "Quando abbiamo visto la tecnologia per la prima volta, nel 2000, abbiamo pensato: 'Dannazione, questa roba è una minaccia per noi', ma lavorandoci ci siamo resi conto che procedurale e motion capture vanno a braccetto". Morris è inoltre d'accordo nel ritenere che alcune cose siano irrealizzabili per via procedurale, e non solo le acrobazie elaborate. "In futuro vedremo molte più performance legate ai dialoghi, vuoi per uso in-game o durante le scene di intermezzo. Doppiatori: ti si drizzano i peli sulla nuca quando senti queste persone recitare. Sfido chiunque a dire che un giorno qualcuno o qualcosa rimpiazzerà Andy Serkis, Tom Hanks o Brian Cox quando si tratta di portare la tecnica teatrale nel videogioco".

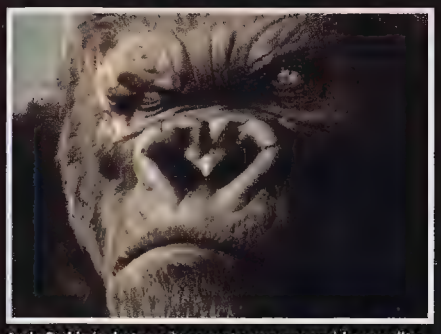
"Quando vedi qualcosa di fotorealistico, vuoi la verosimiglianza che solo un attore può offrire"

Lo stesso Serkis ipotizza che, alla fine, la scelta del tipo di animazione da impiegare, che sia keyframe, motion capture o procedurale, "dipende da quale strumento sia più adatto al lavoro da svolgere. Quando vedi qualcosa di fotorealistico, come King Kong, vuoi la verosimiglianza, la realtà, cose che solo un attore può offrire". Analogamente, l'animazione keyframe o quella procedurale sono preferibili laddove sia richiesto un diverso approccio.

Audiomotion scommette che il motion capture sarà impiegato per moltissimo tempo ancora. Interrogato circa la disponibilità di attrezzature adeguate rispetto alle esigenze delle console di nuova generazione, Morris sembra fiducioso: "Assolutamente, non c'è dubbio. Non credo vedremo un cambiamento nell'hardware delle telecamere per almeno altri cinque anni, forse anche di più. Non ci sono limiti di altezza e profondità, puoi riprendere personaggi, mani e volti multipli. Non so davvero cos'altro si possa volere".

Il che non vuol dire che non ci siano ancora traguardi da raggiungere. "Gradiremmo venisse il tempo in cui non fosse necessario applicare palline riflettenti sulle tute degli attori", ammette Morris. "Se non ci fossero marcatori e ciononostante fosse possibile tracciare i movimenti degli attori e le espressioni dei loro volti (c'è gente che sta lavorando su questo) allora sarebbe un altro grosso passo in avanti. Ma non sarebbe realistico aspettarsi una cosa del genere nel breve periodo". Con dieci anni di esperienza nell'industria alle sue spalle, e dopo aver visto l'animazione keyframe passare in secondo piano parallelamente ad una maggiore comprensione del motion capture, Morris si dichiara abbastanza soddisfatto di dove è arrivato. "Dove siamo adesso è già perfetto per noi", ammette indicando lo stage vuoto. "Quando ci metti un bravo interprete, il risultato finale è simile alla recitazione in un vero film. Ovviamente, se la recitazione fa schifo, allora non ne è valsa la pena".

Sebbene il motion capture sia spesso associato a titoli di alto profilo e dal budget elevato, a trarne beneficio sono stati anche titoli improbabili come *Pathway to Glory* per N-Gage



Andy Serkis (a destra e, in un certo senso, sopra) ha esordito in teatro prima di passare alla televisione, al cinema e ai videogiochi. A causa della natura digitale di Gollum, è stato ineleggibile per la nomination agli Oscar del 2003

UNA SOLUZIONE A TUTTO

Alcuni dei maggiori esperti di videogiochi al mondo prestano gratuitamente e costantemente la propria opera. Per quale motivo e per quale pubblico? Alla scoperta del poco conosciuto universo degli autori di FAQ

Domanda: come si fa a fuggire da Liberty Island, superare il Tempio dell'Acqua, sconfiggere Alraune e catturare Rayquaza (il rarissimo Pokémon di terza generazione), assicurandosi al tempo stesso che le proprie tecniche in *Urban Champion* siano sufficientemente avanzate da far finire in quel dannato tombino almeno nove dei dieci avversari?

Risposta: leggendo una FAQ. Sottovalutate, denigrate, ma consultate spesso e volentieri, le FAQ costituiscono a tutti gli effetti il vero mondo sotterraneo del videogioco. Un mondo bizzarro, dove i paesaggi colorati dello schermo televisivo lasciano il posto a strani disegni monocromatici, dove giochi da qualche milione di euro sono ridotti a un coacervo di elenchi e mappe in ASCII, dove consigli brillanti si annidano in mezzo a periodi grammaticalmente raccapriccianti, dove le risposte non mancano mai e ogni cosa è gratuita. Un mondo in cui rifugiarsi quando gli ostacoli in un gioco diventano insormontabili, quando i corridoi di un certo livello sono disorientanti, quando recuperare quell'ultimo baule diventa un vero incubo. Le FAQ vengono spesso considerate come la prova che uno sviluppatore abbia compromesso il bilanciamento fra divertimento e sfida, ma la concretezza di questa teoria crolla non appena una ricerca su Google rivela che esiste una guida praticamente per ogni gioco mai creato. Le FAQ non rispondono però solo alle domande, ma ne creano di nuove. Per esempio, come si realizzano? Chi le scrive? Hanno un qualche effetto sul modo in cui vengono creati i giochi oggigiorno?

La maggioranza delle FAQ non si limita a un semplice elenco di risposte, ma prende la forma di soluzioni (spesso dotate di mappe dettagliate e numerose appendici), la cui qualità può variare enormemente. Alcune sono elaborate e pianificate con cura, altre sono quasi illeggibili, ma tutte le FAQ sono una componente inscindibile del videogioco sin dal lancio del sito Video

Pochi titoli forniscono supporto ai giocatori bloccati: sia *Oddworld: Stranger's Wrath* (sinistra) che *Galleon* (in mezzo) vantavano un sistema di aiuti incrementali all'interno del gioco. Sul sito di *Broken Sword: L'Angelo della Morte* (a destra) si trovano diversi indizi approntati da Charles Cecil

In senso orario, dall'alto a sinistra, gli autori di FAQ Alex Eagleson, Brian Sulpher e Dan Engel, e il co-fondatore di Piggyback Interactive, Louie Beatty

Game FAQ Archive (poi ribattezzato GameFAQs.com) nel 1995. Pur non essendo il primo sito di questo genere, GameFAQs è stato il primo ad acquisire una notorietà internazionale. Creato da Jeff 'CjayC' Veasey con soli 100 articoli, GameFAQs racchiude oggi informazioni su oltre 50.000 titoli, tutte redatte da appassionati per una minima o nessuna ricompensa pecuniaria.

E il livello di questa passione lascia spesso basiti. Alcuni autori di FAQ si occupano del proprio gioco preferito e poi smettono. Altri, come **Alex Eagleson**, sono assai più prolifici. Come molti autori di FAQ, Eagleson è uno studente universitario ventenne e ha realizzato 53 walkthrough completi, che spaziano da RPG come *Elder Scrolls IV: Oblivion* a platform classici come *New Super Mario Bros*. Anche se la tipologia di gioco cambia in maniera sensibile, l'obiettivo di Eagleson rimane sempre molto chiaro: "Aiutare giocatori frustrati e proporre il proprio lavoro a un pubblico tanto ampio ha innegabilmente un suo appeal. È qualcosa che chiunque con un po' di tempo libero potrebbe fare".

Possibile che fama e filantropia siano le uniche ragioni per l'esistenza di una quantità tanto ingente di FAQ? Molti autori iniziano la propria opera grazie all'impulso di trovare i pezzi mancanti del puzzle. La scintilla di **Dan Engel**, responsabile di oltre 360 soluzioni e mappe, è scoccata quando era alla ricerca di aiuti per un titolo SNES, *Equinox*. Non avendone trovato alcuno, Engel realizzò di propria mano una guida, passando poi ad occuparsi di serie impegnative come *Metroid* e *Zelda*, senza tralasciare giochi minori come *Startropics* e *Mario's Picross*. Tutte queste FAQ gli hanno consentito di diventare "il più famoso Daniel Engel di Google".

E poi c'è la sfida. "Mi piace fare qualcosa di costruttivo e in continuo cambiamento", dichiara **Andrew Schultz**, altro autore prolifico di FAQ. "Mi diverto a risolvere enigmi. I migliori a fare questo lavoro sono in grado di sezionare mondi interi".

Scrivere FAQ è anche uno dei modi per creare un senso di appartenenza e identità con un certo titolo, e Schultz, che si occupa unicamente di giochi più vecchi, si sente spesso come uno storico: "La tecnologia potrà essere obsoleta, ma i giochi validi che funzionano con tecnologia obsoleta non lo saranno mai. Mi piace poter scrivere di un gioco e sapere che sono la prima persona a custodirne la memoria in maniera dettagliata". Anche se qualcuno potrà ritenere poco importante che i posteri possano usufruire di una soluzione completa di *Rainbow Islands* quando il mondo esploderà, quest'attenzione verso la storia è fondamentale per una cultura costantemente rivolta al futuro come quella dei videogiochi.

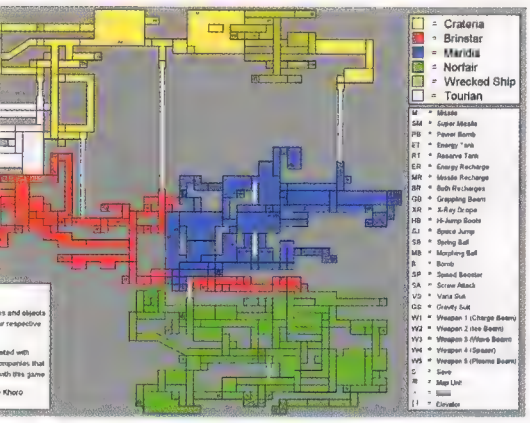
Se la gamma di ragioni per realizzarle è decisamente ampia, è assai più facile concordare sugli ingredienti base di una FAQ ben realizzata. "Le guide migliori racchiudono più informazioni possibili e lo fanno con il minor numero di parole possibile", dice Eagleson. "La gente apprezza quando si va dritti al punto. E poi c'è il tocco personale dell'autore: io mi sforzo sempre di realizzare qualcosa di unico con ogni nuova guida". **Brian Sulpher**, creatore di decine di FAQ per numerosi siti, suggerisce un altro ingrediente importante: un formato logico. "Un documento potrà avere le migliori informazioni mai raccolte", afferma, "ma se è illeggibile, nessuno lo utilizzerà".

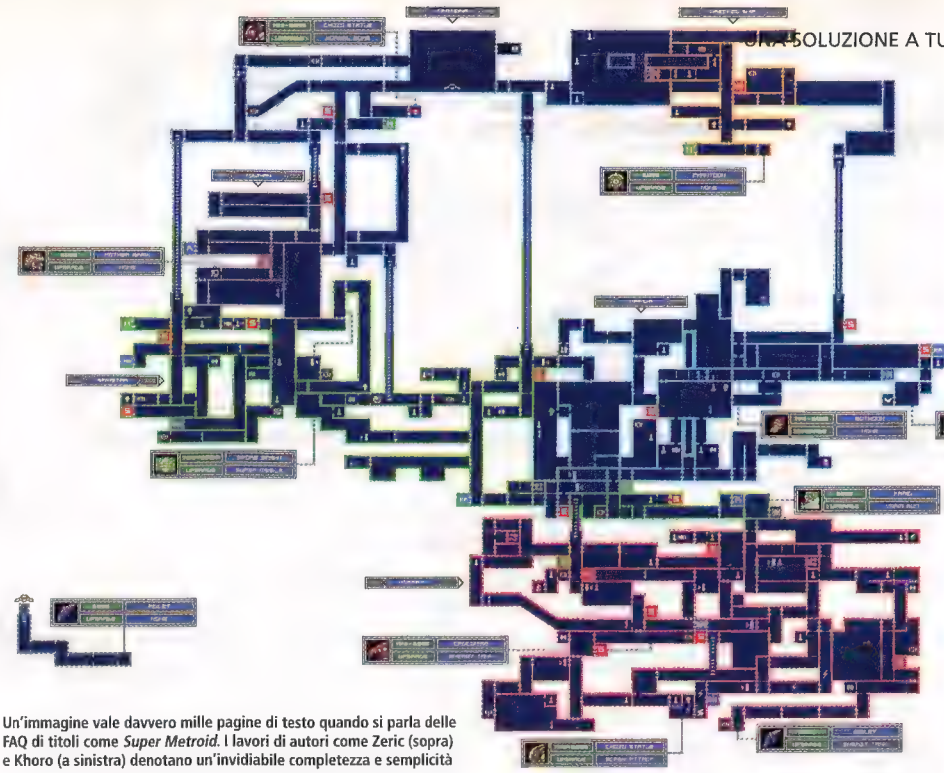
"Alcuni amano scrivere di giochi famosi, altri solo di giochi poco conosciuti", dice Engel quando interrogato su come scegliere il titolo su cui lavorare. "Io tendo a scrivere di giochi per cui nessuno ha ancora realizzato una FAQ completa. Trovo sia controproducente scrivere qualcosa su *Final Fantasy VII*, quando ci sono già altre 12 guide mostruose e complete". Spesso un autore affermato viene invitato a scrivere soluzioni su un determinato gioco. Siti come GameFAQs offrono forum appositi, con liste di giochi papabili e relativo premio per una FAQ.

Schultz ammette che, una volta scelto il gioco, partire è spesso la parte più difficile dell'intero processo. "Inizialmente posso essere davvero intimidito da certi giochi, ma poi inizio a sezionarli. Di solito non comincio finché non ho risolto i primissimi enigmi". Eagleson concorda: "C'è una curva di apprendimento da superare prima di avere una comprensione

Diritti d'autore

Un aspetto affrontato raramente quando si parla di FAQ è quello economico. Di certo non ci sono molte persone in grado di sbarcare il lunario solo scrivendo soluzioni, ma Eagleson evidenzia alcune opportunità di guadagno. "Per prima cosa dobbiamo distinguere fra 'lavoro gratuito ma con benefit' e 'lavoro pagato'", dichiara. "Il primo è il più frequente. Mettiamo che scriviate una guida e la pubblichiate su GameFAQs: quella guida potrebbe partecipare al concorso 'FAQ del mese'. Se vince, l'autore si aggiudica un buono da 50 dollari. Alcuni autori includono nelle proprie guide dei link a PayPal per donazioni volontarie: di solito non si racimolano che pochi dollari al mese. A volte la gente vende delle 'versioni speciali' delle guide sui propri siti o su eBay. Ma spesso gli autori accettano di lavorare a un progetto per nient'altro che una copia gratuita del gioco di cui stanno scrivendo". Nonostante queste eccezioni, redigere una FAQ rimane principalmente un lavoro di passione. "Ricordate che chi scrive per soldi costituisce una percentuale minuscola della comunità di autori di FAQ", conclude Eagleson. "Fare soldi grazie al proprio hobby non è il fine ultimo della maggior parte degli autori. La stragrande maggioranza lo fa semplicemente per divertimento e c'è anche chi disapprova l'idea di trarne profitto".





Un'immagine vale davvero mille pagine di testo quando si parla delle FAQ di titoli come *Super Metroid*. I lavori di autori come Zeric (sopra) e Khoro (a sinistra) denotano un'invidiabile completezza e semplicità

base di come funziona il gioco. Una volta compreso, posso evidenziare ciò di cui avrà bisogno la guida".

"Per quanto riguarda il processo creativo, ognuno lavora in modo diverso", dice Engel. "Alcuni giocano interamente al titolo prima di scrivere qualsiasi cosa. Altri prendono semplici note e collegano persino un videoregistratore per registrarsi mentre giocano. Io scrivo nel mio primo viaggio all'interno del gioco. Ciò significa che a volte devo tornare indietro nei miei appunti per cambiare strategie o aggiungere sezioni, ma la cosa per me funziona egregiamente".

Sulpher sottolinea come il processo sia dettato tanto dall'autore quanto dalla tipologia di gioco. "Bisogna avvicinare ogni genere in maniera diversa. Un RPG richiede pazienza: bisogna raccogliere tutte le informazioni man mano che si procede, quindi tenere un elenco è fondamentale. Provate a paragonarlo con un titolo arcade, dove bisogna essere in grado di comprendere come funzionano e vengono applicati i punteggi bonus, e vedrete che servono due tipi di abilità completamente diverse".

"Dipende anche da cos'altro si fa nella vita", dice Engel. "Diversi autori producono molto meno una volta che ricomincia l'anno scolastico".

Considerato quanto detto finora, non sorprende che siano in molti nella comunità delle FAQ a venir schiacciati dal peso del lavoro. "Certi giorni può essere dura mettersi a scrivere", dice Sulpher, "e chi non riesce a ribaltare la situazione quando si trova in un periodo no non durerà a lungo". Sulpher ammette che scrivere FAQ possa cambiare radicalmente il proprio rapporto coi videogiochi. "Ho cominciato ad analizzare

"HO COMINCIATO AD ANALIZZARE OGNI ELEMENTO. MI SONO DOVUTO FARE FORZA PER RICOMINCIARE A GIOCARE DI NUOVO PER DIVERTIMENTO"

Ma anche con un processo oliato e collaudato, poche FAQ vengono redatte in una singola sessione lavorativa. "Il tempo necessario per finire una guida varia così tanto che è difficile persino stabilire una media", si lamenta Eagleson. "A seconda delle dimensioni di un gioco, del genere e della quantità di tempo che un autore gli dedica, si possono anche passare mesi su una singola guida".

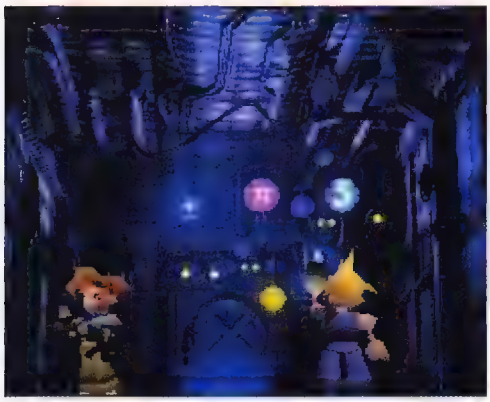
ogni elemento di un gioco, ponderando come fare ogni singola cosa. Ero arrivato al punto che mi sono dovuto fare forza per ricominciare a giocare di nuovo per divertimento. Bisogna divertirsi sempre".

Scrivere soluzioni non è però sempre un'occupazione così solitaria come si potrebbe pensare. "Ho ricevuto migliaia di e-mail dai giocatori", afferma Eagleson. "Per la maggior parte sono richieste di aiuto supplementare oppure racchiudono informazioni extra. Oltre a queste, c'è una marea di feedback positivo da parte di gente che vuole semplicemente ringraziarti. Apprezzo sempre la cosa. Ho anche sentito di alcuni autori che sono stati contattati da sviluppatori minori in seguito alle guide che hanno realizzato per i loro giochi, ma di sicuro non è una pratica comune. Quando ero al mio apice, ricevevo una quantità incredibile di feedback, e sapevo che ciò che stavo facendo stava davvero aiutando delle persone".

"Ricevo diversi tipi di risposte con le mie FAQ", dice Engel. "Alcune sono decisamente bizzarre. C'è stata gente che chiedeva versioni diverse delle mie mappe, con segreti extra e le informazioni che 'tenevo loro nascoste'. C'è gente che pensa che abbia creato il gioco. C'è stato uno che mi ha scambiato per Cher: ancora mi interrogo su quella lettera. Una volta mi ha contattato uno studente dell'università di Princeton che ha utilizzato la mia gigantesca mappa dell'overworld di *The Legend of Zelda*, e l'ha combinata con le altre mie mappe del gioco per realizzare qualcosa di ancora più grande. Ha poi proiettato il risultato su un gigantesco video wall per il suo programma di informatica e mi ha spedito le foto. È stato davvero massiccio, anche se ha sbagliato a scrivere il mio nome sulla mappa".

Per quanto importante, il feedback è solo una piccola parte della comunità che s'è formata e cresce costantemente intorno ai vari siti di FAQ. "Negli ultimi anni la comunità non è più competitiva come una volta", dice Sulpher. "Gli altri autori sono di solito disposti ad aiutare quelli nuovi: basta essere gentili per venire trattati allo stesso modo". "C'è ancora rivalità fra gli autori, amichevole e non", aggiunge Schultz. "Quella non-amichevole entra in gioco quando la gente comincia a vantarsi della propria bravura. Bisogna ricordarsi che è un hobby, e che se si fosse davvero creativi, si starebbe lavorando allo sviluppo di giochi".

La comunità è spesso d'aiuto nell'affrontare un problema persistente per gli autori di FAQ: il plagio. Engel afferma che gli autori passano parecchio tempo "a esaminare i nuovi lavori degli altri, evidenziando i siti di cui è meglio non fidarsi e mettendo in guardia contro possibili ladri. In passato si è scoperta della gente che copiava le FAQ da altri o persino da guide strategiche



Final Fantasy VII è rimasto per 2.936 giorni (otto anni) nella Top 50 di GameFAQs, mentre *Ocarina of Time* ha toccato i 2.485 giorni (circa sette anni). Anche *FFIX* e *FFX* hanno totalizzato quasi 2.000 giorni

su carta. In entrambi i casi l'autore perde parecchio rispetto, e spesso tutto il suo lavoro viene cancellato".

Eagleson è stato vittima anche di un'altra tendenza sorprendentemente diffusa: vedere il proprio lavoro rubato dalle riviste specializzate. "Qualche autore, compreso il sottoscritto, è stato avvisato che una rivista (di solito dall'altra parte del pianeta) ha pubblicato interamente una delle sue guide o l'ha parafrasata". Il walkthrough di *Shadow of the Colossus* redatto da Eagleson è solo uno di numerosi esempi: "Ricevetti una e-mail da qualcuno che mi diceva che una rivista aveva pubblicato la mia guida come una loro 'strategia' per il gioco. Ho poi verificato la cosa con altre persone. Ho sentito di incidenti simili in passato. Sfortunatamente, in casi come questi, possiamo fare davvero poco".

"Il lavoro degli autori di FAQ viene sempre rubato", concorda Engel. "Il mio lavoro è finito in un paio di riviste, ma di una in particolare non ero affatto contento. Ho accettato che usassero il mio lavoro se mi avessero mandato una copia della rivista. Una richiesta semplice, ma non hanno mai rispettato la propria parte di accordo, nonostante li abbia tormentati per mesi. Faranno molta fatica ad avere alcun aiuto da me in futuro".

Scrivere guide è quindi un lavoro che richiede molto tempo e che spesso porta a dubbie gratificazioni. Ma cosa pensa la comunità degli sviluppatori di tutto questo lavoro gratuito? Sono consapevoli che molti dei loro titoli costringano la gente a rivolgersi ad Internet in cerca di aiuto?

Se è innanzitutto un bilanciamento mediocre a spingere la gente verso le FAQ, Charles Cecil, creatore della serie *Broken Sword*, ritiene che gran parte dei problemi sia dovuto alla natura eterogenea del pubblico. "C'è una differenza enorme fra i giocatori di avventure con una certa esperienza, che comprendono il linguaggio del gioco, e le persone che non hanno mai giocato prima e che stiamo cercando di attirare a noi. Le avventure devono essere user-friendly per la gente senza esperienza, ma devono contenere un paio di enigmi davvero difficili così che anche i giocatori molto esperti facciano fatica. Così facendo, però, dobbiamo accettare il fatto che gli altri debbano cercare le risposte in giro". La sua soluzione al problema è quella di fornire indizi gratuiti sul sito di Revolution Software: "Fornendo indizi sul nostro sito controlliamo la situazione, e ciò significa che possiamo provare a regolare il livello degli aiuti. È complicato. La nostra fan base è molto importante: il minimo che possiamo fare è supportarla in questo campo".

È importate notare come Cecil utilizzi indizi in luogo di walkthrough complete. Grazie a una serie di domande, ogni click del mouse fornisce una risposta sempre più dettagliata, spingendo il giocatore a scoprire da solo la soluzione al problema. È una tecnica astuta e con uno scopo ben preciso: Cecil vuole infatti che i fruitori dei suoi titoli non ricorrano alle FAQ. "Le FAQ tendono ad essere walkthrough, e i walkthrough forniscono la soluzione in maniera piuttosto asettica. Levano ogni soddisfazione. Un Q&A è molto più divertente perché è scritto in maniera scherzosa e mirata a riflettere lo stile del gioco".

Niente di tutto questo significa che Cecil non sia contento che qualcuno impieghi il suo tempo per scrivere FAQ sui suoi giochi. "Ne sono felice. Sono molto orgoglioso del fatto che ci sia così tanta passione per i giochi che realizzo, che la gente li faccia propri". Ma il numero di FAQ generate da un certo gioco non può essere un segno che il design sia in qualche modo fallato? Cecil risponde ridendo: "Sarebbe davvero difficile provare statisticamente che il numero di soluzioni sia proporzionale alla difficoltà del gioco. Non sono certo ci sia tutta questa relazione".

Non sono comunque molti gli sviluppatori che ritengono parte delle proprie responsabilità offrire consigli così come offrono supporto tecnico, e le soluzioni pianificate in maniera accurata come quelle di Cecil sono l'eccezione anziché la regola. E anche per chi ci prova, i risultati non sono sempre quelli sperati. Le frecce verdi di *Perfect Dark Zero* sono state accolte negativamente quasi all'unanimità. I giocatori si sono sentiti troppo controllati e il gioco ne è risultato compromesso, la sua linearità esposta in maniera brutale. Altri titoli, come *Oddworld: Stranger's Wrath*, hanno optato per un approccio più soft, fornendo consigli solo dopo che un giocatore era morto per più di tre volte nello stesso punto.

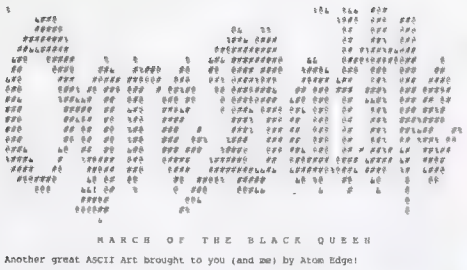
NON SONO MOLTI GLI SVILUPPATORI CHE RITENGONO PROPRIA RESPONSABILITÀ OFFRIRE CONSIGLI COSÌ COME OFFRONO SUPPORTO TECNICO

Gli sviluppatori possono controllare il flusso di informazioni anche collaborando con le guide strategiche su carta. È infatti sorprendente osservare come, nonostante l'eccezionale disponibilità di soluzioni gratuite, il numero di copie vendute delle guide strategiche aumenti di anno in anno. **Louie Beatty**, co-fondatore di Piggyback Interactive, ha ovviamente rimuginato a lungo sulla questione: "Credo che la domanda da porsi sia questa: 'Perché qualcuno dovrebbe pagare per una guida?'. È una domanda importante e la risposta dovrebbe cominciare così: 'Non si dovrebbero vendere guide mediocri. Se una guida costa dei soldi, allora deve vantare il livello più elevato di controllo qualità, dev'essere completa al 100 per cento, dev'essere prodotta adeguatamente e stampata su carta di buona qualità con le migliori macchine possibili'. Le guide di Piggyback sono complete al 100 per cento, e siamo gli unici editori di guide a tenere fede a questa promessa. Per farlo, abbiamo gruppi di 20-30 persone che lavorano ad una guida per un periodo che può raggiungere i sette mesi". Affermazioni che trovano riscontro nella realtà: le guide di Piggyback, sovente disponibili anche in italiano,

Il futuro delle FAQ

Giochi come *God Hand* (divertenti, spettacolari e tecnici) stanno stimolando la crescita di una nuova, interessante serie di guide visive basate su YouTube, create da giocatori talentuosi come l'inglese Saurian

L'approccio utilizzato da Cecil per fornire aiuti su *Broken Sword* è simile a quello di siti come UHS-Hints.com, che hanno abbandonato le soluzioni classiche in favore di una serie di domande precise, ognuna delle quali fornisce un quantitativo di informazioni limitato e controllato. Ma anche YouTube sta cambiando il modo di creare FAQ: è sempre difficile stabilire se i filmati che mostrano sessioni di esperti e tecniche avanzate per giochi come *Viewtiful Joe* o *God Hand* vengano messi online per informare, divertire o far cadere nella depressione più assoluta i loro fruitori, ma quel che è certo è che si tratta di una soluzione in grado di trasformare il classico walkthrough asettico in qualcosa di piacevole e di classe. Schultz giudica positivamente questa nuova tendenza: "Ci sono video di sessioni superveloci che mi hanno insegnato molto di più su titoli che avevo già giocato (e per cui avevo scritto delle guide) di quanto avrei potuto apprendere basandomi solo sulle mie osservazioni. Quando vedi della gente che mette su YouTube dei runthrough rapidissimi per giochi inusuali e impegnativi come *Atlantis no Nazo* o fa cose pazzesche in *Tecmo Super Bowl*, non puoi far altro che levarti tanto di cappello". Beatty espande ulteriormente il concetto: "Abbiamo appena completato la nostra guida di *PES6*: è accompagnata da un DVD gratuito che contiene filmati di mosse, tiri, trick e tecniche, oltre a un'intervista esclusiva con il creatore di *PES*, Seabass. Penso che sia la prima nel suo genere e in qualche modo indichi il tipo di innovazioni a cui potremmo assistere nei prossimi mesi o anni".



L'ASCII art, creata manualmente o generata automaticamente (come in questi esempi di Dark Vortex/A.K.A e Atom Edge), è un elemento inscindibile delle FAQ

sono ben assemblate e con valori produttivi che non le distinguono solo dai walkthrough disponibili online, ma anche da altre guide professionali. Beatty ritiene comunque che le sue guide siano indirizzate a un pubblico completamente diverso da quello che fa affidamento alle FAQ: "Consideriamo le nostre guide come un compendio ai giochi, un'estensione del gioco stesso". La recente guida di *Tomb Raider Legend* ne è un esempio perfetto: pur coprendo strategie per ogni livello e un elenco dettagliato di tutti gli oggetti sbloccabili, il volume include bozzetti dei designer, interviste agli sviluppatori, informazioni su elementi scartati dal gioco finito e una panoramica sull'intera serie di *Tomb Raider*. È una lettura gradevole, in grado di mettere in risalto il gioco anziché spiegare solo come 'batterlo'.

Dalla sua posizione avvantaggiata, a stretto contatto con gli sviluppatori, Beatty non ritiene che l'enorme disponibilità di FAQ abbia alcuna influenza sul modo in cui vengono realizzati i giochi, e ipotizza che la quantità astronomica di soluzioni disponibili online non possa essere giustificata solo da giocatori bloccati di fronte a un certo ostacolo. Per lui le FAQ sono "un segnale dell'enorme entusiasmo per i videogiochi, in particolare per i giochi grandi e complessi. La gente ama scrivere sui videogiochi, comunicare sui videogiochi. Considero questa comunità come formata da persone entusiaste. Non abbiamo un contatto diretto con loro, ma siamo consapevoli delle loro opinioni sui giochi e sulle guide". E se gli autori di FAQ devono vedersela regolarmente con azioni di plagio, anche Piggyback trova spesso scansioni delle proprie guide sui forum di siti come GameFAQs.

Ma le guide professionali non potranno mai coprire completamente l'intera offerta ludica. Piggyback, con i suoi standard qualitativi, può realizzare solo quattro guide all'anno. Persino editori come BradyGames arrivano a pubblicarne solo 140. E nessuna casa editrice si metterà mai a realizzare una guida per un titolo che non piace a nessuno. Una sfida che autori come Dan Engel, invece, adorano affrontare: "A volte mi piace scrivere su giochi davvero terribili o ridicoli, tanto per scoprire come sono e condividere l'esperienza". Una linea di pensiero che difficilmente troverebbe molti consensi in una riunione dirigenziale di Prima.

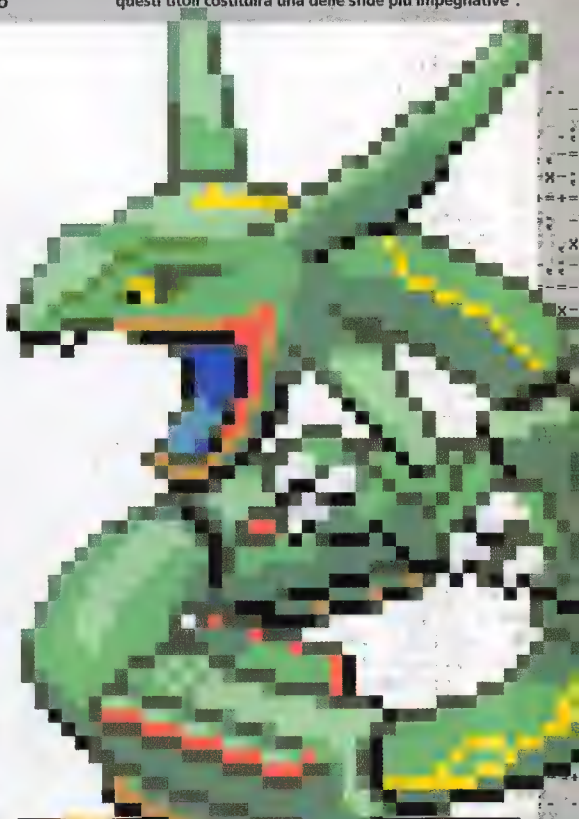
In un mondo perfetto, tutti gli sviluppatori dovrebbero fornire aiuti per i propri giochi come hanno fatto in passato Revolution o Oddworld Inhabitants. E tutte le guide strategiche dovrebbero essere complete e ben curate come quelle di Piggyback. Ma questo significa forse che in un mondo perfetto non ci sarebbe più spazio per le FAQ?

Improbabile. Forse l'aspetto più affascinante delle FAQ è la chiara indicazione di quanto sia contagioso il videogioco e di come possa infettare tutto ciò con cui interagisce. Coi suoi forum, le classifiche, la cooperazione e le rivalità, l'intera sottocultura delle FAQ è diventata qualcosa di vitale come i giochi stessi, con gli autori che ricavano dall'esperienza tanto quanto i fruitori del loro lavoro. È un rapporto reciproco, del tipo che può prendere vita ed evolvere solo spontaneamente. E con la crescente complessità dei giochi futuri, la dipendenza da questi enciclopedici file di testo non potrà far altro che aumentare.

Soluzione impossibile

La natura 'aperta' di *Spore* costituirà una nuova sfida per gli autori di FAQ, ma rappresenterà altresì una nuova opportunità, innalzando la domanda di guide esaustive e consigli sulla creazione dei mondi. Sarà interessante osservare se l'obiettivo di queste FAQ passerà dal 'battere' il gioco all'agevolare e ispirare il processo creativo

In questi anni gli autori di FAQ si sono occupati di una gamma inimmaginabile di giochi, creando guide per titoli diversi come *Tetris* e *Mario's Picross*, e più convenzionali come *Jak & Daxter*. Esiste un gioco per cui sia impossibile realizzare una FAQ? Non secondo Andrei Schultz: "Non penso ci siano giochi che impediscano di scrivere una soluzione. Be', i giochi sportivi nel senso più stretto della definizione hanno probabilmente bisogno solo di una FAQ. Le loro guide sono meno deterministiche. Alcuni giochi possono trarre vantaggio dalle mappe, e GameFAQs ha fatto la scelta giusta nell'includerle. Spesso può essere più utile avere una semplice mappa o persino un breve video di come vincere". Sulpher concorda: "Alcuni giochi sono troppo casuali per un approccio passo-per-passo. Ma è comunque possibile fornire delle strategie generali e alcune tattiche passo-per-passo per far progredire i giocatori più di quanto farebbero da soli". Eagleson sostiene che il futuro, fatto di giochi procedurali ed esperienze free-roaming, nasconda diverse insidie per gli autori di FAQ: "Si ipotizza che un'alternativa ai crescenti costi di sviluppo nell'industria sia quella di creare titoli che quasi permettano ai giocatori di costruirsi da soli il proprio gioco. *Spore* ne è un esempio: i designer definiscono i componenti di un universo e permettono al giocatore di crearlo. Ci saranno sempre dei contenuti su cui scrivere, ma trovare un modo con cui documentare come giocare a questi titoli costituirà una delle sfide più impegnative".



Gran parte delle FAQ è incentrata sui RPG, siano essi titoli complessi come *Disgaea* (sinistra), poco conosciuti come *Maple Story* (al centro) o immensi come *Oblivion*

Quando fotografo voglio avere con me tutto il necessario

DigitalCamera
magazine

Lo strumento indispensabile per il fotografo moderno

RICORDARE!
Tutti i mesi in edicola a € 5,90 con cd allegato

Review

Giochi di parole e numeri

108 Lost Planet: Extreme Condition
360

110 MotorStorm
PS3

112 Crackdown
360

114 Ryu Ga Gotoku 2
PS2

116 WarioWare: Smooth Moves
Wii

118 Wii Play
Wii

119 Rayman Raving Rabbids
Wii

120 Dead Or Alive Xtreme 2
360

121 Armored Core 4
PS3

122 WOW: The Burning Crusade
PC

123 Star Trek Legacy
PC

124 Castlevania: Portrait Of Ruin
DS

125 Touch Detective
DS

126 Kirby: Squeak Squad
DS

127 Yoshi's Island DS
DS

128 Elite Beat Agents
DS

129 Metal Gear Solid: Portable Ops
PSP

130 Brothers in Arms D-Day
PSP

131 Dungeon Siege: Throne of Agony
PSP

Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove eccellente, dieci: rivoluzionario

I più giocati

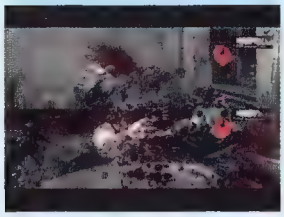
Tony Hawk's Project 8

Dopo settimane di allenamento, è ora di scatenarsi online. L'assenza della modalità Horse è sanguinosa, ma l'opzione Graffiti è più che sufficiente ad alleviare il dolore
360, ACTIVISION

42 Classici senza Tempo

Banale, scontato e già visto. Tutto vero. Ma anche assolutamente essenziale per sopravvivere a qualsiasi viaggio in treno o aereo, fatto di imprevisti, ritardi e cancellazioni
DS, NINTENDO

Gears of War



Non è tanto il gameplay puro, quanto la gioia di puntare una motosega contro un avversario trasformandolo in un lago di sangue, a far schizzare la rigiocabilità alle stelle
360, MICROSOFT

Fuori una, dentro l'altra

Scegliere le console preferite è un gesto doloroso

È solo una scatola. Mezza sepolta fra altri pacchetti sotto l'albero di Natale, una scatola dalle dimensioni regolari che la rendono all'apparenza uno dei regali più anonimi del lotto. Ma anche senza etichette o una forma riconoscibile, non ci sono dubbi sul suo contenuto.

Un'ora più tardi i nastri sono stati slegati con accuratezza e l'adesivo reciso con un taglierino per non rovinare la confezione. Per terra, posizionati ordinatamente sul tappeto, si trovano in bella mostra il manuale, i cavi, l'alimentatore, le batterie, il controller. Buttati in un angolo giacciono un ammasso di polistirolo, sacchetti di plastica appallottolati velocemente e una pletora di fogli rosa e gialli contenenti gli avvisi più disparati, tutti odoranti dei peggiori composti petroliferi.

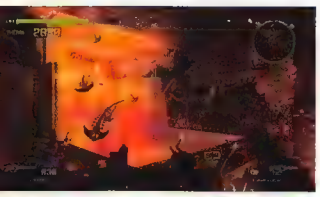
Non esiste niente come una console nuova di pacca e niente come una console nuova di pacca a Natale, quando si contano i minuti prima che un chilometrico pranzo e relativa tombolata con zie ammuffite e pestiferi cuginetti che si vedono una volta all'anno scompaiano, lasciando finalmente libero il televisore di casa. Mesi e mesi di attesa che si concretizzano finalmente in quell'attimo di euforia quando si sente per la prima volta il suono d'accensione. È un momento carico di potenziale, un momento in cui si pensa immediatamente a tutti i giochi già nei negozi, ai giochi di cui non si conosce ancora l'esistenza e ai giochi che non si conosceranno veramente finché non li si giocherà.

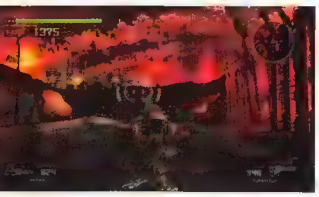
Poi arriva Capodanno, la Befana, si disfa l'albero, si mette in ordine la casa e le cose prendono tutta un'altra piega. È il momento di trovare una sistemazione definitiva alla nuova macchina e questo significa scovare una presa libera sulla ciabatta e districarsi nel groviglio di cavi sotto al televisore per assicurarle un ingresso AV degno di questo nome. Ed è in quel momento che lo sguardo cade sul GameCube. Una macchina obsoleta, senza dubbio, dato che Wii può far girare tutto. Solo che appena si prende in mano il cubo, si viene colpiti da un'ondata di nostalgia fatta di sveglie anticipate di un'ora per una dose veloce di *Animal Crossing* prima di andare in ufficio, di nottate passate nei labirinti di *Metroid Prime*, di telefonate ad un amico per condividere le avventure del capitano Olimar.

Forse è meglio mettere via il Dreamcast? In fondo, onestamente, è passato quasi un anno dall'ultima volta che è stato acceso, e solo per via di un altro, inevitabile attacco di nostalgia. E così il ripostiglio si prepara ad accogliere uno scatolone con console e giochi allineati con precisione: *Rez*, *Soul Calibur*, *Space Channel 5*, *Metropolis Street Racer*. Anni di partite, centinaia di serate passate con amici e conoscenti, dozzine di feste, un'altra mattina di Natale. D'altronde, si tratta solo di una scatola.

LOST PLANET EXTREME CONDITION

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10





Data la capacità del rampino di issare in pochi secondi su altezze vicine, ha pienamente senso che il gioco offra livelli caratterizzati da un'estensione verticale piuttosto che orizzontale. Alcuni, però, hanno la fastidiosa capacità di rigettare sul fondo

Wow. Difficile trovare un'espressione migliore che faccia da comune denominatore a questa esperienza chiamata *Lost Planet*. 'Wow' quando il terreno brontola, il controller vibra e vermi grandi come petroliere emergono dal sottosuolo sollevando quintali di neve. 'Wow' quando la vicinanza ad una forte deflagrazione piega sulle ginocchia, contorce le ossa e distorce l'immagine in un accecante blur radiale. 'Wow' quando si sale al comando di un Vital Suit e sbuffi idraulici, bip elettronici e voci sintetiche ("Ready... Initializing") ne accompagnano la messa in moto. 'Wow' quando un razzo partito da chissà dove ed evitato d'istinto esce dallo schermo, attraversa le casse dell'impianto surround e si schianta sulla parete alle proprie spalle. Wow, wow, wow... e ancora wow.

Per chi non l'avesse capito, *LP* è una potente ostentazione di parossismi next gen. È viscerale, rocambolesco, terrorizzante e imponente. Lo spettacolo è così coinvolgente che vederlo giocato da un altro è un po' come parteciparvi comunque, in una sorta di empatica modalità co-op. Dall'affannosa corsa del protagonista immerso nella neve fino alle ginocchia, all'imperioso incedere dei variegati Vital Suit che ha occasione di pilotare, la fisicità di *LP* non ha eguali. E se *Gear of War* stupisce immergendosi nel normal mapping, l'opera Capcom ottiene un analogo risultato ma con un diverso stile, impiegando texture di matrice classica disegnate e accostate con maestria, puntando su uno stupefacente character design e allestendo ambienti di superiore varietà, sia in termini architettonici che scenografici.

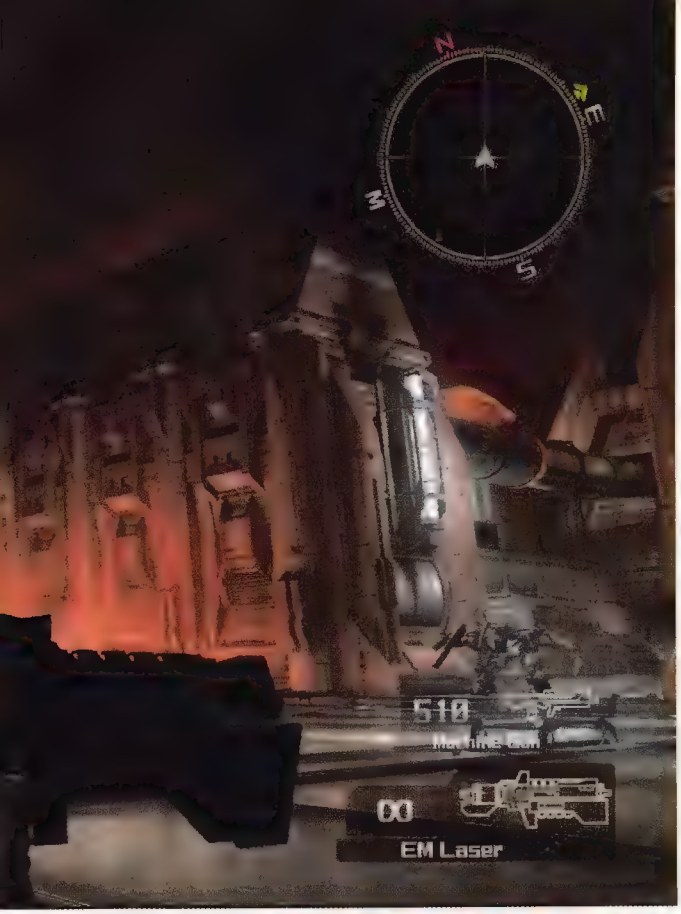
Sebbene relativamente nuova al genere dello sparatutto in terza persona, Capcom è riuscita ad applicare qui ciò su cui ha edificato la sua reputazione altrove, miscelando abilmente gigantesche creture insettoidi (gli Akrid) e corazzate forze umanoidi (gli Snow Pirate) per alterare i ritmi e le strategie di gioco. In virtù del grapple hook in dotazione e dei differenti Vital Suit manovrabili (dall'agile bipede trasformabile in motoslitta al blindato aracniforme con magli rotanti), il level design si manifesta in percorsi orizzontali e architetture verticali, piccole arene e ampie distese, attraversando temi estetici classici e abusati come la neve e il fuoco, ma in questo caso assolutamente pertinenti al contesto.

> Lo spettacolo è così coinvolgente che vederlo giocato da un altro è un po' come parteciparvi comunque, in una sorta di empatica modalità co-op

Distribuite sullo scenario o abbandonate dai nemici stecchiti, le armi includono mitragliatori, lanciarazzi, fucili a pompa e di precisione, oltre ad un paio di alternative che al piombo preferiscono laser e plasma. Ad aumentare lo spettro di opzioni offensive concorrono altresì le armi montate alle due estremità dei VS, grandi come Harley Davidson ma sradicabili dai loro agganci per essere impiegate a terra o sostituite con altre recuperate altrove al fine di allestire mech più indicati a fronteggiare la battaglia del caso. Intanto, una riserva di energia termica in costante decremento scandisce una sorta di conto alla rovescia verso la morte per assideramento, obbligando ad agire in fretta, recuperando le 'pozze di calore' estratte dagli Arkid che brulicano nel sottosuolo del pianeta ghiacciato.

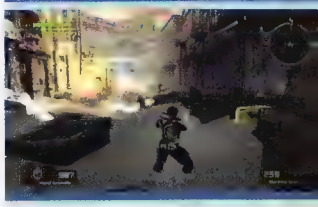
La risultante della commistione di tutti questi ingredienti è uno sparatutto vissuto con una spada di Damocle sulla testa e la lingua serrata fra i denti, per di più capace di titillare le papille gustative tanto dei giocatori occidentali (perché sparatutto, banalmente) quanto di quelli orientali (in quanto provvisto

Senza l'immancabile dose di boss fight rocamboleschi made in Capcom, non varrebbe quasi la pena affrontare la modalità single player di *Lost Planet*. In ogni caso ce ne sono in abbondanza, pertanto il problema non si pone



Con un equipaggiamento minimo che include booster e una o due armi, i Vital Suit spesso minacciano di oscurare il vero protagonista di *LP*. Alcuni possono eseguire doppi salti o planare in cambio di energia termica, mentre uno può addirittura perforare la roccia

Lost party



Online, *Lost Planet* è un quartetto di tipologie di gioco rudimentali, ma rilette nell'ottica delle specificità esposte dalla modalità in singolo e qui pienamente ribadite. Colpire un missile mentre è ancora in volo offre la sua ricompensa, il rampino dimostra il suo vero valore tattico (così come le otto mappe) e l'ostinata resistenza dei nemici al fuoco del mitragliatore almeno ha più senso. Coloro che non avessero i mezzi per approfittarne, però, si ritengano avvisati: se affrontato in singolo, *Lost Planet* può talvolta apparire come una sessione di pratica in vista delle scaramucce in rete piuttosto che il nocciolo dell'offerta Capcom.

di 'mech' di chiara derivazione manga). Ma se da un punto di vista tematico ed espositivo *Lost Planet* raggiunge il suo obiettivo, quando la sostanza affiora dall'apparenza, l'impalcatura eretta da Capcom comincia a cigolare sotto il peso della sue ambizioni.

I confronti con i boss finali, seppur vari e opportunamente isterici, non brillano per ingegno e inventiva, usando spesso il fumo dello spettacolo coreografico per nascondere le loro carenze, o la gabola dell'ingiustizia per forzare verso l'alto il coefficiente di difficoltà. L'invulnerabilità momentanea che la tradizione ludica di solito concede nei momenti di stallo (come risollevandosi dopo aver mangiato la polvere) è bandita dall'universo di *Lost Planet*, portando talvolta a subire grandinate di danni senza avere occasione di ribellarsi. E purtroppo, non è questa l'unica svista.

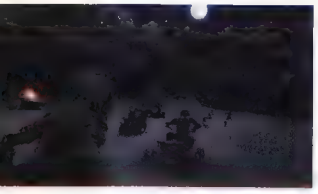
Laddove gli Akrid compensano la loro naturale inferiorità intellettiva con la cieca aggressività, rendendosi pertanto avversari formidabili, da schivare e contrattaccare mirando ad un elusivo punto debole, le milizie umane sono inoffensiva carne da macello, la cui bovina IA è controbilanciata da una tale resistenza ai colpi che il loro inevitabile sterminio è una questione di mera pazienza piuttosto che di destrezza. La storia, inoltre, non appassiona. Piuttosto, può arrivare ad ammorbare al punto da dover resistere alla tentazione di skippare le (tecnicamente) splendide sequenze che la raccontano. Il finale, poi, arriva troppo presto, con un duello conclusivo mediocre e una scontata 'rivelazione'.

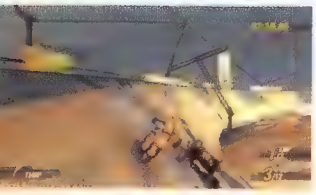
Cosa si nasconde quindi dietro quel 'wow'? Tolti gli effetti speciali, cosa rimane? *LP* è un gioco indubbiamente capace di intrattenere per tutto il tempo che gli si vorrà dedicare (e anche di più, online), con alti e bassi, momenti di grande esaltazione e di profondo scoramento, ma in fin dei conti realizzato con la competenza e la cura per i dettagli che è lecito aspettarsi da Capcom.

Dalla metà del gioco in poi, il paesaggio muta completamente, sostituendo alle distese di neve percorse sulla superficie del pianeta gli infernali budelli invasi dalla lava del suo sottosuolo. Alla luce di tanta abbondanza, viene da chiedersi perché l'energia termica sia considerata così preziosa

MOTORSTORM

SISTEMA: PS3 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: EVOLUTION STUDIOS VOTO: 7 SU 10





Il modesto numero di tracciati è abbondantemente compensato dallo loro unicità caratteriale, dalla notevole lunghezza e dalla varietà di tragitti percorribili. Evolution prevede comunque di realizzarne di nuovi scaricabili dalla rete

Tutti ricorderanno *quei* filmati. Era il maggio del 2005, e in occasione dell'E3 Sony mostrava i primi trailer dei giochi in sviluppo per la sua console 'da 2 TFLOPS'. Fra i tanti, quelli di *Killzone* e *MotorStorm* videro il colosso dell'elettronica di consumo abbracciare l'idea di mostrare 'target render' di giochi ancora acerbi piuttosto che poco o nulla. Un'idea che già germogliava nell'industria di allora, in fase di transizione e sommersa dalle aspettative, ma che nel contesto propagandistico di quella press conference non mancò di incendiare i forum.

A quasi venti mesi di distanza, *MotorStorm* è il primo 'target render' dichiarato ad uscire allo scoperto per offrirsi in forma giocabile alla comunità giudicante. Il verdetto? Da un punto di vista squisitamente estetico, non è senz'altro identico al trailer del 2005 (pur avvicinandosi quanto basta da evitare l'imbarazzo di una promessa non mantenuta), ma in termini di pura esperienza corsistica, fatta di 4WD che si rotolano nel fango e carcasse d'auto che piombano su ignari motociclisti, l'obiettivo presentato all'epoca è stato centrato in pieno. Più che rispettare ciò che quel video mostrava, *MotorStorm* rispetta ciò che quel video *significava*, proponendo un festival dell'off-road così brutale, sregolato, travolgente e spettacolare da lasciare senza fiato. Proprio come *quel* trailer.

> MotorStorm è un festival dell'off-road così brutale, sregolato, travolgente e spettacolare da lasciare senza fiato

Uno degli aspetti più discussi durante lo sviluppo di *MotorStorm* risulta uno dei meno prominenti nel prodotto finito. Il fango, sebbene egregiamente modellato e 'inumidito', si limita ad abbattere il coefficiente di aderenza dei veicoli che lo solcano (soprattutto le moto), ma non si solidifica nel tempo, restando piuttosto morbido e plasmabile per tutto il corso di una gara

Una Monument Valley adibita a sede dell'equivalente motoristico di Woodstock fa da cornice a una (lunga) serie di gare occorrenti in otto scenari diversi. Più che semplici tracciati, infatti, *MotorStorm* propone veri e propri ambienti naturali, fatti di roccia, terra e fango, dove avvallamenti, insenature e altipiani si intrecciano per offrire molteplici tragitti possibili, più o meno congeniali a seconda del veicolo pilotato. Di questi ne esistono sette tipologie, ciascuna pesata per offrire un'esperienza di guida e un approccio alle gare specifici. Imponenti e inesorabili ammassi di metallo pesante, gli autocarri sono avvantaggiati negli scontri e nella percorrenza dei sentieri fangosi, laddove moto, quad e buggy prediligono zone asciutte e tendono a stare lontano dalla mischia. Mud plugger e race truck sono le vie di mezzo, dalle decenti prestazioni su qualsiasi tipo di terreno e sufficientemente resistenti da sopportare impatti di modesta entità. Le auto da rally, infine, dominano le zone pianeggianti, producendosi in derapate sicure e accelerazioni potenti.

Ciascuno di questi veicoli propone ovviamente un precipuo modello di guida, ma quello che li accomuna è l'efficacia dei controlli. Persino impiegando le discusse funzionalità motion sensitive del Sixaxis, e malgrado l'assenza del rumble, la percezione del peso e delle mutevoli condizioni di aderenza è soddisfacente ed accurata, mentre gli interventi sul controller trasformano il pensiero in azione con precisione simbiotica. Il che è fondamentale in un racing game come questo, dove il controllo del mezzo è più importante della sua velocità, dove si vince assecondando le turbolenze del terreno piuttosto che affrontandole a tavoletta, e soprattutto dove piovono rottami e piloti da ogni dove.

Sebbene sporadici eventi speciali consentano di scegliere la classe del veicolo con cui affrontarli, normalmente è il gioco ad imporla gara per gara, costringendo l'utente a modificare il proprio stile di guida e i propri tragitti in funzione della combinazione veicolo-ambiente del caso. Eppure *MotorStorm* non si ferma alla cinquantaseiesima sfida (7 auto per 8 scenari), ma va avanti fino a sfiorare il centinaio. Come? Intervenendo sulle classi dei mezzi avversari. Qualche esempio: ipotizzando di gareggiare in sella ad un quad, un conto è affrontare altri quad, un altro è competere con una dozzina di mud plugger. O ancora, chi avrebbe la meglio se su 14 partecipanti 13 fossero moto da cross e uno un autocarro? E se il mix di antagonisti includesse tutte le classi esistenti esclusa la propria? E non è tutto. Una volta consumate le suddette permutazioni, a fare la differenza arriva l'ora del giorno, introducendo i rischi della guida notturna o la luce accecante del Sole al tramonto.

Quella che può sembrare una pretestuosa opera di rimescolamento pensata per allungare il brodo, sebbene in parte lo sia, di fatto riesce nell'intento di generare svariati contesti agonistici con una identità propria a dispetto dell'esiguo numero di tracciati. A questo si aggiunge il prevedibile inasprimento del grado di difficoltà, in virtù del quale la turbolenta carovana di partecipanti che segue nelle prime partite tende a contrarsi attorno al giocatore, fino a diventare una mandria imbufalita di lamiere infuocate e motori ruggenti destinata a molestarlo fino al traguardo. È in questi momenti che la brutalità di *MotorStorm* si esprime in tutta la sua selvaggia spettacolarità, mentre le intelligenze artificiali, che già sorprendono per lo zelo con cui tentano di indurre il giocatore allo schianto o ad un volo pindarico, diventano protagoniste spintonandosi, provocandosi a suon di gestacci o colpi di clacson, manifestando umana fallibilità e cieco antagonismo esagerando col boost o spalmandosi su una roccia.

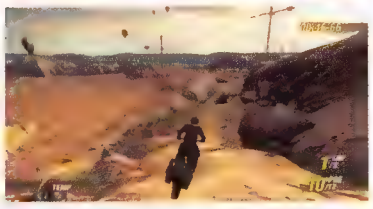
Sebbene accompagnati da una copiosa grandinata di parti meccaniche, le esplosioni del mezzo occorrenti a seguito di gravi incidenti (ma anche di un banale ribaltamento) mascherano l'assenza di un'effettiva routine di deformazione. L'uso dello slow motion nella ripresa di questi eventi ne vorrebbe esaltare la spettacolarità, ma finisce per spezzare il ritmo del gioco. La speranza è che la versione occidentale permetta di disabilitarlo

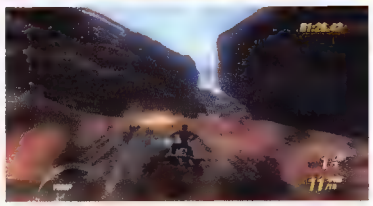
L'uso del boost in *MotorStorm* è una vera e propria arte. La sua efficacia dipende dal tipo di terreno e dall'angolazione del veicolo, mentre la sua utilità va dalla banale spinta extra in fase di accelerazione alla rifinitura delle traiettorie. L'uso prolungato penalizza con l'esplosione del motore, pertanto è fondamentale concedere a quest'ultimo pause di raffreddamento in vista di occasioni di impiego più remunerative

Ma è più o meno a questo punto, quando *MotorStrom* ha già speso la gran parte delle sue energie e la sfida si fa disumana, che emergono i problemi dell'opera di Evolution, almeno nella sua prematura pubblicazione giapponese. Affascinati dall'unicità dell'offerta ludica e dallo spettacolo della sua presentazione, è solo al placarsi dell'effetto novità che si diventa consapevoli di una sensibile carenza di spessore. Oltre a non elargire alcun premio significativo se non l'accesso al prossimo evento e a nuovi modelli di veicoli (diversi nell'aspetto, ma identici nelle prestazioni), *MotorStorm* si trascina una gara dopo l'altra spinto dal mero desiderio di offrirsi, diventando di conseguenza inutile nell'istante in cui scorrono i titoli di coda.

L'impossibilità di salvare o anche solo vedere i replay delle proprie performance è una mancanza che sa di potenziale criminalmente sprecato considerata l'eccezionale coreografia emergente delle gare. Non esiste alcuna modalità multiplayer, né offline né online, mentre i propri record di percorrenza restano lì, associati ad un generico 'Player 1', senza che nulla ne stimoli il miglioramento. Peggio ancora, all'acuirsi della sfida subentra la consapevolezza che la vittoria non dipenda più esclusivamente dalla propria abilità, ma da uno sbilanciato mix di bravura e fortuna, tant'e che all'aumentare delle sconfitte per 'ingiusta causa', il desiderio di proseguire si attenua, minacciando di degenerare in abbandono. Che senso ha combattere per portarsi in testa quando gli avversari, strattonati da un elastico ormai rigidissimo, non solo raggiungeranno il giocatore nell'arco di pochi secondi, ma arriveranno persino a superarlo a dispetto della maggiore velocità a cui è lanciato il loro veicolo? Di converso, che senso ha gettarsi nella mischia sin dal primo giro quando quello stesso elastico permetterà comunque di raggiungere il gruppo, pur partendo dalle retrovie, poco prima del traguardo? Questa impostazione potrà andar bene per chi volesse passare qualche minuto nel fango nutrendosi dello spettacolo offerto, ma chi anelasse alla vittoria non potrà non sentirsi inappagato, tradito e frustrato.

Ma ovviamente, tutte queste lamentele valgono per la versione giapponese, un work in progress convertito di volata in prodotto retail per sostenere il traballante lancio nipponico di PS3. Se già una semplice patch sarebbe in grado di risolvere gran parte dei problemi sopra esposti, appare difficile escludere l'eventualità che nei circa due mesi mancanti alla release occidentale Evolution non corregga le imperfezioni del suo (comunque notevole) titolo d'esordio su PS3, aggiungendovi persino dell'altro. L'inclusione di una modalità online, del resto, è confermata (vedi box), e già questa potrebbe significare parecchio. In ogni caso, incompleto o meno, questo *MotorStorm* ha certamente basi solide per maturare in un franchise dal grande potenziale.





Il fango sollevato dalle ruote insozza lo schermo riducendo momentaneamente la visibilità, ma il prezzo da pagare per una maggiore immersione nell'esperienza non è tale da compromettere una giusta percezione della scena

Interpellato in merito alle aggiunte che l'utenza occidentale può aspettarsi dall'imminente 'ri-edizione' di *MotorStorm*, il senior designer Simon Barlow risponde quanto segue: "Ovviamente la nostra principale preoccupazione è il multiplayer. Al momento il gioco supporta 12 giocatori online e puntiamo ad arrivare a 16. Dato che non c'è IA, possiamo aumentare le opzioni di modo che i giocatori possano personalizzare i colori e gli elementi dei veicoli. L'idea è di continuare a espandere il gioco, non solo col multiplayer, ma con nuove modalità e cose slegate dal gameplay come la condivisione degli screenshot. Speriamo di avere contenuti pronti per essere inseriti nel gioco al lancio, ma ci tengo a precisare che tutto questo è ancora in fase di prototipo, pertanto non è garantito".

CRACKDOWN

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: MICROSOFT SVILUPPATORE: REALTIME WORDLS VOTO: 8 SU 10

I punti di rifornimento agiscono da zone di rigenerazione, di salvataggio e approvvigionamento di munizioni. L'armamentario iniziale è modesto, ma i ferri raccolti dai nemici abbattuti possono essere riportati qui e conservati per sempre

Con una copertina che per lo stile delle illustrazioni ricorda vagamente quelle della serie *Grand Theft Auto* e con alle spalle il giovane team di sviluppo Realtime Worlds diretto da David Jones (il padre del franchise di cui sopra quando militava in DMA Design), può venire naturale pensare che *Crackdown* desideri contrastare l'egemonia Rockstar in un genere di cui solo quest'ultima pare conoscere la formula segreta. Ma la realtà è diversa dall'apparenza.

Partendo dall'idea più fondamentale di *GTA*, vale a dire una città liberamente esplorabile con dentro 'della roba da fare', Realtime Worlds fugge dalla trappola della clonazione per creare qualcosa di meno ambizioso, ma genuinamente originale. Nella futuristica metropoli di Pacific City, il giocatore interpreta il ruolo di un superpoliziotto geneticamente modificato allo scopo di debellare le tre organizzazioni criminali che governano la città: i Los Muertos, i Volk e i Shai-Gen. Ciascuna di queste amministra una specifica porzione del territorio, punteggiandolo con le roccaforti dei rispettivi boss. Scopo del gioco: ucciderli tutti. Diversamente da *GTA*, *Crackdown* non ha una storia perché di una storia non ha bisogno, e non è scandito da missioni perché esiste solo quella missione. Scovare i malviventi. Ucciderli. Fine. Ma ovviamente l'impresa è tutt'altro che semplice.

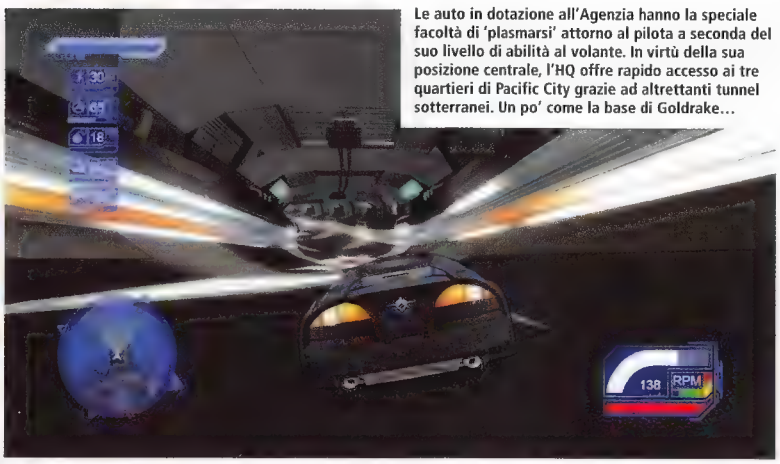
Pacific City è visitabile da un capo all'altro sin dal primo istante di gioco, senza alcun tipo di sbarramento per lavori in corso o maltempo ad ostacolare l'esplorazione. Tutto ciò che il giocatore deve fare è perlustrare ogni quartiere per scoprire uno dopo l'altro tutti i covi in cui si annidano i malviventi con i rispettivi eserciti. Basta camminare per le strade affinché l'Agenzia che monitorizza il proprio operato avverta di volta in volta della presenza di roccaforti nemiche nei paraggi, segnandole sulla mappa a futura memoria, ma lasciando liberi di scegliere quando, come e in che ordine attaccarle.

> Al senso di vertigine che assale guadagnando la sommità di un grattacielo segue inevitabilmente l'ebbrezza di un nuovo balzo spiccato con audacia

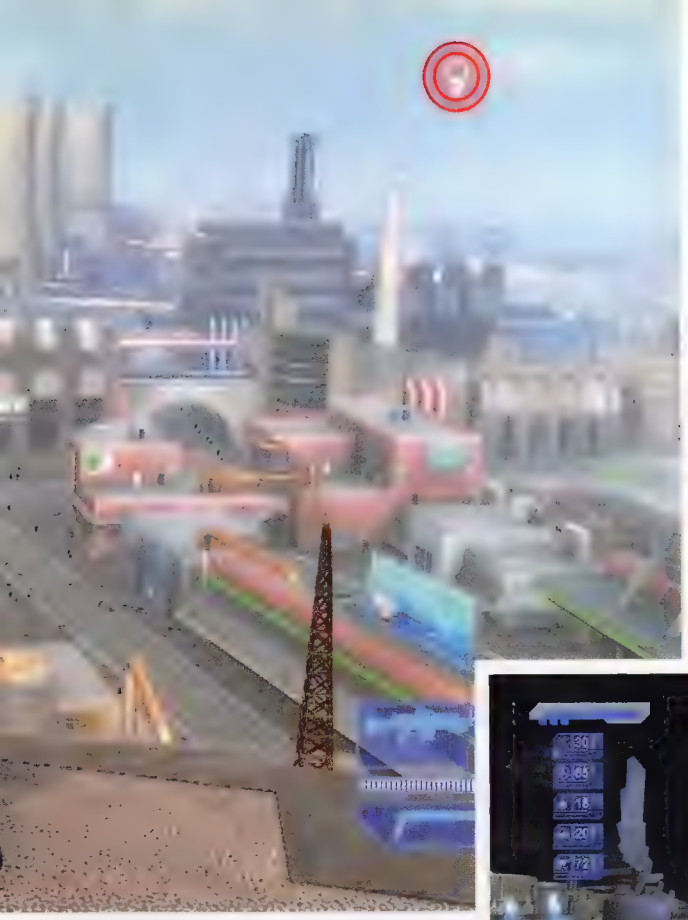
Esistono però delle 'dipendenze' da tenere in considerazione. Ciascuna organizzazione criminale è caratterizzata da una gerarchia piramidale, con un boss in cima e una serie di subalterni sotto. Volendo, è concesso di attaccare direttamente il primo, ma è consigliabile procedere per gradi. Ogni sottoposto, infatti, gestisce una specifica attività dell'organizzazione a cui appartiene, dal reclutamento di soldati al loro equipaggiamento. Eliminando chi si occupa del 'personale' si guadagnerà un drastico abbattimento (se non l'arresto completo) dei tempi di respawn delle guardie a difesa degli altri membri del clan e, secondo la stessa logica, sbarazzarsi di chi gestisce il commercio delle armi premia con scagnozzi dalla potenza offensiva ridotta. L'ovvia conseguenza di tutto questo è una maggiore probabilità di successo al cospetto dei boss di grado superiore.

Ma una ponderata strategia di assalto ai vertici dell'impero criminale di Pacific City non basta per riportarvi la legalità. Sebbene il sistema di combattimento sia ottimamente ponderato (con il lock-on ad agganciare il reticolo sul bersaglio e lo stick destro usato per specificare la zona del corpo da colpire), per avere realistiche chance di vittoria è necessario attendere un'opportuna maturazione del proprio personaggio. Nel corso del gioco, infatti, questo si evolve, diventa più forte e resi-

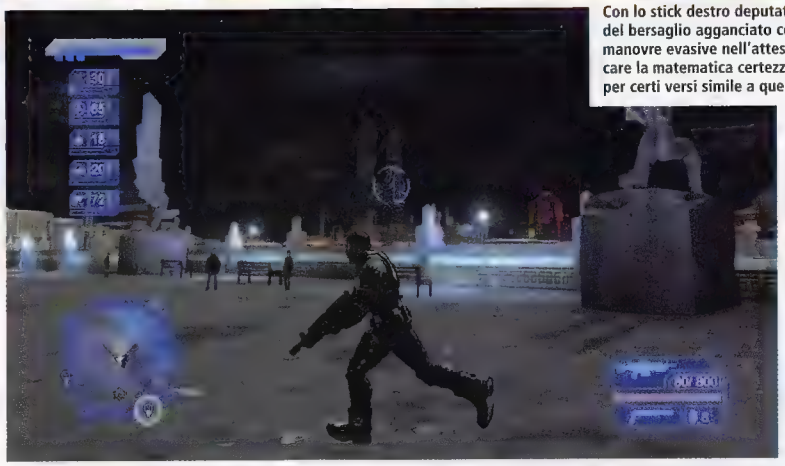
I nemici uccisi rilasciano grappoli di globi di vario colore in base all'abilità o alle combinazioni di abilità impiegate. Il protagonista assorbe questi globi automaticamente, e a prescindere dalla distanza



Le auto in dotazione all'Agenzia hanno la speciale facoltà di 'plasmarsi' attorno al pilota a seconda del suo livello di abilità al volante. In virtù della sua posizione centrale, l'HQ offre rapido accesso ai tre quartieri di Pacific City grazie ad altrettanti tunnel sotterranei. Un po' come la base di Goldrake...



Con lo stick destro deputato ad indicare con precisione quale zona del bersaglio agganciato colpire, quello sinistro può focalizzarsi sulle manovre evasive nell'attesa che il reticolo di mira si restringa ad indicare la matematica certezza di far centro. È un sistema interessante, per certi versi simile a quello adottato da BioWare in *Mass Effect*



stente, più agile e veloce. Migliora nell'uso delle armi da fuoco, nel combattimento corpo a corpo e nella guida dei veicoli. In pratica, si trasforma gradualmente in un vero e proprio supereroe, capace di sollevare camion con le braccia e scavalcare quartieri residenziali con un paio di balzi.

Come in una sorta di RPG estremamente semplificato, questa trasformazione ha corso automaticamente, senza che il giocatore debba abbandonare l'azione per amministrare punti esperienza. Brillantemente, l'evoluzione del proprio alter ego rispecchia le preferenze di chi lo manovra in virtù del più banale dei rapporti di causa ed effetto. Ogni nemico ucciso con un'arma da fuoco contribuisce a migliorare l'efficacia delle armi da fuoco. Ogni nemico ucciso con una granata, contribuisce ad aumentare la potenza delle granate. Ogni nemico ucciso a suon di calci e pugni contribuisce ad aumentare la potenza di calci e pugni. E così via.

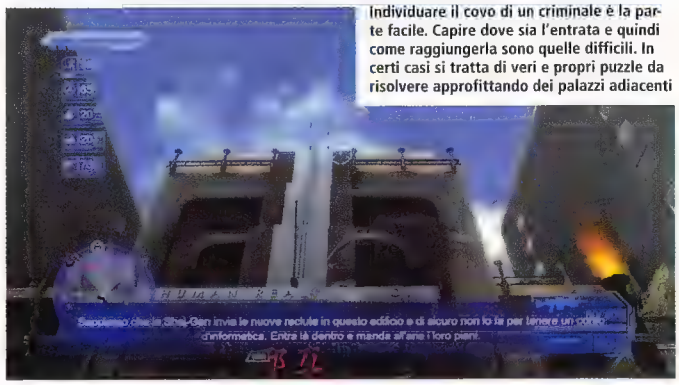
L'unica caratteristica che esula da questo 'automatismo' e abbisogna invece di una certa dedizione è l'agilità, da cui dipendono velocità della corsa e soprattutto la gittata dei salti. Per aumentarla è necessario raccogliere particolari globi verdastri sparpagliati lungo i tetti dell'intera metropoli, il che favorisce l'innesco di gustose meccaniche platform nel tessuto ludico. Globo verde dopo globo verde, mentre l'agilità si evolve e i salti si fanno più imponenti, le distanze si accorciano e l'uso dei veicoli si rende meno necessario, per non dire addirittura sconveniente. Al senso di vertigine che assale guadagnando la sommità di un imponente grattacielo e gettando lo sguardo sulla popolazione che brulica qualche centinaio di metri più sotto, segue inevitabilmente l'ebbrezza di un nuovo balzo spiccato con audacia verso un tetto poco distante, roteando braccia e gambe durante la parabola discendente, e crepando il cemento all'atterraggio.

E così, in base al proprio stato evolutivo, il gioco si deforma, la sfida si fa personalizzata. Accompagnati dalla voce di un consigliere in collegamento radiofonico dal quartier generale, si volge allo sterminio dei 21 signori del crimine sparpagliati per Pacific City. Per ciascuno di loro la teoria è la stessa ma la pratica diversa. C'è chi vive in montagna, chi su un piccolo atollo, chi in un giardino zen allestito sul terrazzo di un grattacielo enorme o chi rintanato nel capannone di uno stabilimento petrolchimico: luoghi in nui si esprime il nocciolo ludico di *Crackdown*, un nocciolo fatto di sparatorie forsennate e profondamente ignoranti, sostenute da un sistema di fuoco che non obbliga ad allineare reticolo e bersaglio (ci pensa il lock-on), dando piuttosto risalto al livello di esperienza accumulato nella specifica categoria.

A patto di scegliere con cura i propri obiettivi, la piena pulizia delle strade di Pacific City dalla criminalità non richiede più di 10 ore di gioco. Il che non significa che *Crackdown* duri meno di un *San Andreas*, ma che con *San Andreas* ha in comune davvero poco. Nel bene e nel male. Se da un lato è chiaro che l'idea di Realtime Worlds fosse quella di promuovere il puro piacere di giocare in un contesto che spesso ammicca alla simulazione fine a se stessa, dall'altro la mancanza di attività periferiche che non siano banali time trial o le sfide per lo bloccaggio degli Obiettivi rischia di generare un drammatico calo di interesse dopo i titoli di coda o la massimizzazione degli attributi. In ogni caso, sembra non ci sia niente di meglio di una partita in co-op per elevare a potenza il piacere del dolce far nulla.

Sempre più in alto

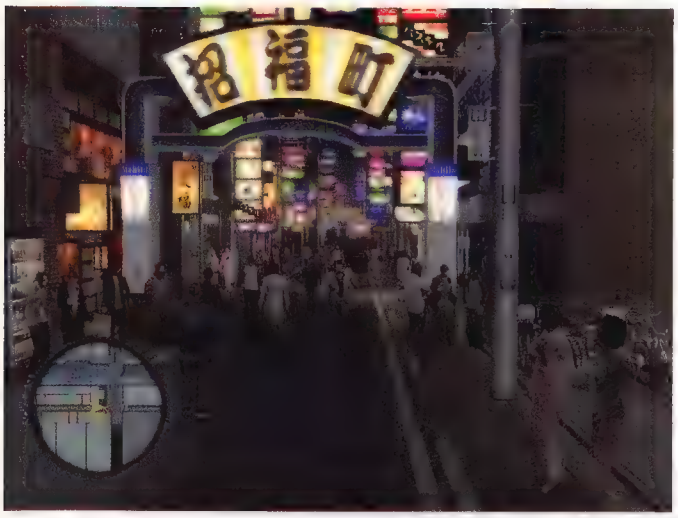
Sebbene la verticalità di *Crackdown* possa risultare familiare a coloro che avessero giocato a *Spider-Man 2* o *Hulk: Ultimate Destruction*, qui c'è ben altro da fare che scavalcare palazzi con la singola pressione di un tasto. La possibilità di appendersi a davanzali e sporgenze per proiettarsi verso l'alto con possenti bracciate, significa che anche la costruzione più alta possa essere spesso conquistata. La facoltativa scalata verso la sommità della torre dell'Agenzia, la costruzione più alta di tutta Pacific City, è vertiginosa, e richiede di eseguire balzi sempre più rischiosi a mano a mano che si sale.



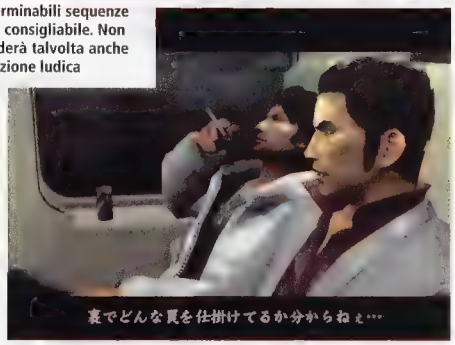
Individuare il covo di un criminale è la parte facile. Capire dove sia l'entrata e quindi come raggiungerla sono quelle difficili. In certi casi si tratta di veri e propri puzzle da risolvere approfittando dei palazzi adiacenti

RYU GA GOTOKU 2

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 8 SU 10



La possibilità di skippare le interminabili sequenze cinematiche è possibile, ma non consigliabile. Non conoscere gli eventi narrati renderà talvolta anche più faticosa la concreta prosecuzione ludica



Ryu ga Gotoku 2 cavalca la fama di sleeper hit del prequel, uno di quei giochi capaci di guadagnarsi il rispetto dell'utenza con calma e metodo, facendosi gustare poco a poco nonostante un primo impatto discreto e distratto.

Il concetto vincente alla base della formula di *Ryu ga Gotoku 2* è quello che, superato uno standard minimo di qualità realizzativa, aspetti che una certa critica 'integralista' vedrebbe come meramente formali diventano concreta e pesante sostanza; si parla di ambientazione, di atmosfera, di narrazione e, in generale, di coraggio nell'inseguire la plausibilità della finzione, anziché risolvere il problema denudandola a monte a favore del semplice divertimento meccanico. In questa scelta, fondamentale e non postponibile ad altra alcuna nel processo creativo del videogioco, Sega si dimostra coerente con quanto un tempo fu capace di sognare e creare, in quel folle e mirabile atto d'amore per il videogioco di nome *Shenmue*. Parlare di *Ryu ga Gotoku* pretendendo di non considerare il capolavoro di Yu Suzuki è difficile e probabilmente inutile: camminare per le vie iniziali di Kamurocho è un autentico atto di nostalgia verso la Hong Kong (Aberdeen e Wan Chai) ricostruita in *Shenmue II*. Stesso amore per il contrasto tra la città frastornante e la gente frastornata, stessa accecante ossessività per le luci tipiche di un Oriente al massimo della sua parabola economica e industriale (i due giochi condividono l'ambientazione anni '80), stessa sensazione di uno sfatto sipario atto a mascherare una forma evoluta di lotta per la sopravvivenza animale. La città assiste placida agli atti di sangue sapendo che non toccheranno e non fermeranno il suo crescere. Un pessimismo alla Michael Mann mitigato da ciò che anche in *Shenmue* tingeva di 'western all'orientale' la vicenda vissuta, ovvero il solitario percorso di coerenza e correttezza morale di un 'uomo solo in una città cattiva'. Dove Ryo Hazuki era indefesso (e un pelo manicheo) paladino delle virtù marziali, Kiryu è semplicemente un uomo già toccato dal peccato, ma che tenta con fatica di fare del suo meglio per non esserne schiavo. Anche in quest'ottica, è facile ma non troppo errato pensare a *Ryu ga Gotoku* come al risultato della combinazione tra il know-how e la direzione creativa di *Shenmue* e l'impatto frastornante delle glorie recenti di Rockstar Games. Di *Shenmue* si prendono i combattimenti (notevolmente semplificati ma beneficiati da una discreta crescita nel corso dell'avventura principale), i sottogiochi a fini di alleggerimento o disimpegno, l'accurata ambientazione orientale e una lunga, verbosa ma non spiacevole storia a base di orgoglio. Da *GTA* si permuta la maggiore istintività dell'interazione, oltre all'esasperazione della violenza e all'accento sull'ambientazione criminale, panacee per le vendite in un periodo in cui l'utenza è invariabilmente attratta dal delitto senza castigo (per ragioni la cui analisi **Videogiochi** lascia con deferenza ai sociologi).

> Sega si dimostra coerente con quanto un tempo fu capace di creare, in quel mirabile atto d'amore per il videogioco di nome Shenmue

La storia ha un ruolo pesante, come il gioco lascia intuire già dalle sue primissime battute, ambientate in un cimitero dove ogni lapide suscita al protagonista una particolare reminiscenza, illustrata senza risparmio di metraggio da uno specifico filmato. Per quanto i dialoghi siano talvolta ingessati e le reminiscenze da 'A Better Tomorrow' pesanti, diversi elementi concorrono nel coinvolgere lo spettatore e

Ryu ga Gotoku 2 amplia la gamma di sottogiochi disponibili, includendo anche il bowling, un bar da gestire e una strana fusione tra il classico mini-golf e il tiro al bersaglio

nel fargli prendere a cuore le disavventure di Kiryu: la regia è sufficientemente cinematografica pur soffrendo dei limiti di un hardware al tramonto di fronte alla next gen ormai imperante. Le animazioni facciali e fisiche, pur non di livello kojimiano, sono gradevoli e simpatiche nel loro assomigliarsi dai tempi di Ryo Hazuki.

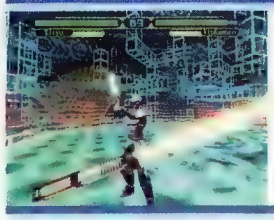
Numerosi altri sono i colpi di classe, cose che solo l'estremo Oriente sembra considerare inscindibili dal concetto di 'prodotto di fascia alta': un esempio valga per tutti, il doppiaggio coreano e cinese per i personaggi non giapponesi, e addirittura l'attribuzione di lievi influssi dialettali in base al background di ogni singolo personaggio. La speranza del pubblico europeo e americano è che, stavolta, non avvenga nessun genere di doppiaggio: per quanto questo ultimo possa essere ben eseguito, l'ambientazione orientale esige un parlato orientale; in nessun altro modo il pregevole lavoro svolto su eventi e ambientazioni può produrre il medesimo impatto. È sentendo la stentorea voce di un anziano salaryman alla ricerca dell'illusoria attenzione di una ragazza dei Kyabakura che il messaggio di *Ryu ga Gotoku 2* arriva a destinazione: grazie al contenitore della vicenda, più che al contenuto.

Ryu ga Gotoku 2 è quindi un prodotto di buon livello, costruito con competenza nell'ottica di un compromesso tra i desideri creativi di Sega e una certa smaliziata attenzione ai gusti di un pubblico che cinque anni fa ignorò le incredibili fatiche di AM2, quasi al punto da provocarne il collasso economico. Come già il suo prequel, è un accadimento sintomatico del nuovo corso di Sega, intenta negli ultimi tempi a riaffacciarsi su un mondo, quello dei videogiochi del nuovo millennio, del quale si era dimostrata incapace di comprendere i cambiamenti e dal quale era stata di conseguenza punita e allontanata.

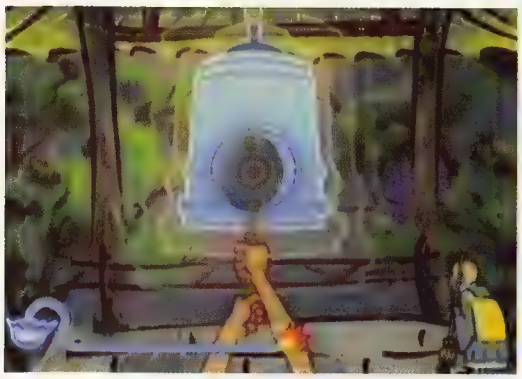
La cruenta spettacolarizzazione dei colpi più letali è stata ulteriormente accentuata, come nel caso dell'agghiacciante ginocchiata nella nuca infliggibile agli avversari appena sbattuti faccia al muro

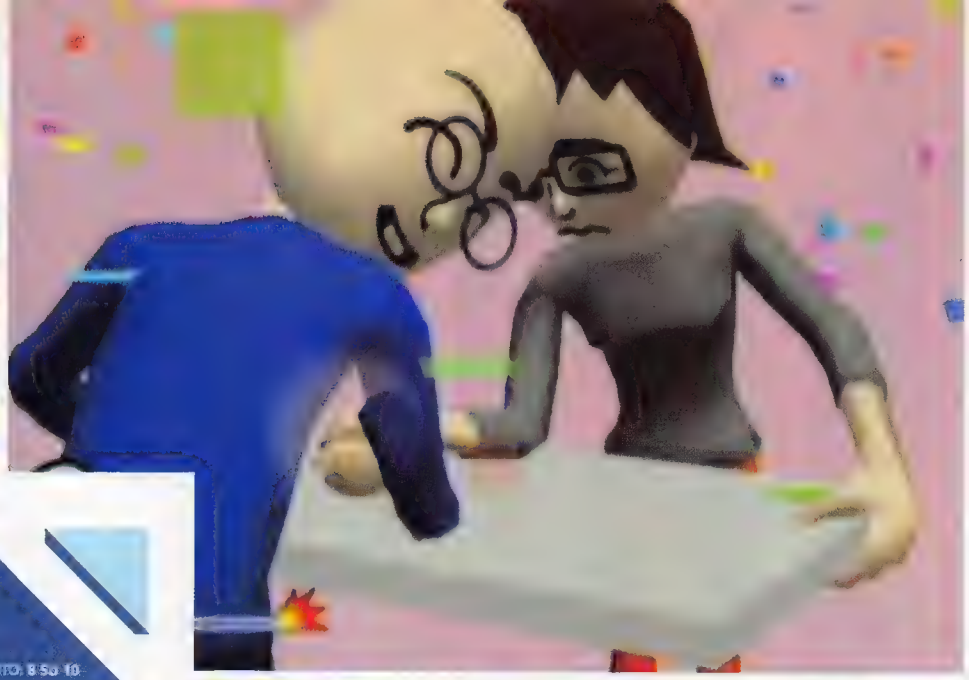
Alcuni difetti tecnici delle fasi esplorative, come i saltuari rallentamenti nei passaggi tra una strada e l'altra, non sono stati risolti. Altri, come l'assurda brevità delle tracce audio ripetute in sottofondo, non sono più presenti

Amusement Vision



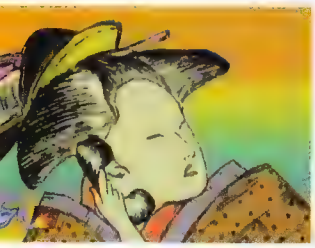
Unitamente ad altri storici cabinati del produttore giapponese, nel Club Sega Building è disponibile una sorta di FPS giocabile uno contro uno in un ambiente virtuale che ricorda le VR Mission di *Metal Gear Solid* o *Tron*. Il gioco (in foto), diegeticamente prodotto da 'MA2' e chiamato 'Virtual Fighting', consente di affrontare l'avversario con una serie di armi, mosse fisiche dirette e prese. C'é anche una mossa 'dash' utile a sorvolare rapidamenente l'opponente e piombargli alle spalle per l'attacco risolutivo; forse ripetitiva, ma rilassante per un utente angustiato dalle rigide geometrie dei combattimenti del gioco principale.





WARIOWARE: SMOOTH MOVES

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA PRODUTTORE: NINTENDO
SVILUPPATORE: INTERNO (INTELLIGENT SYSTEMS) VOTO: 8 Su 10



Purtroppo gli extra sbloccabili di *Smooth Moves* non possono competere con la marea di bonus dell'edizione *Twisted!* per GBA. I giochi bonus, comunque, si fanno apprezzare

Chi vede il Wii Remote non solo come un bizzarro controller, ma anche come un giocattolo vero e proprio, dopo aver provato con mano *Smooth Moves* non potrà che cementare le proprie convinzioni. Tra tutti i giochi arrivati al momento del lancio, è impossibile trovarne uno che faccia un utilizzo tanto irrispettoso, tanto stravagante, tanto balordo del nuovo controller.

Come già per *WarioWare: Touched!* su DS, anche questa volta Nintendo e Intelligent Systems hanno costruito una raccolta di minigiochi capace di portare avanti due propositi paralleli, anche se strettamente collegati. Da una parte, è una sorta di guida all'utilizzo del Wii Remote, simile solo e soltanto sotto il profilo concettuale a *Wii Play*. Dall'altra, invece, è impossibile non vedere *Smooth Moves* come un folle party game, un party game capace di funzionare piuttosto bene sia che si opti per isteriche feste in solitario (del resto sono i giocatori più psicotici ad amare veramente la serie di *WarioWare*), sia che si tenti la carta del festino con amici, amiche e parentado assortito.

Nintendo aveva affermato che il Wii Remote avrebbe annullato il gap di prestazioni tra gli hardcore gamer e i giocatori occasionali. Se questo può essere stato vero per *Wii Sports* o per *Wii Play*, lo stesso non si può dire nel caso di *Smooth Moves*. Chiunque abbia già anche solo un minimo di confidenza con la serie non farà alcuna fatica ad attraversare, tra sbadigli legati al ridicolo livello di difficoltà e una mezza infinità di risate sotto ai baffi, l'intero Story Mode nel corso di una serata. A parte alcune sezioni leggermente complesse (come lo strepitoso balletto in perfetto stile *Space Channel 5* che chiude uno dei livelli più avanzati), tutti i minigiochi di *Smooth Moves* possono essere superati senza troppi problemi, complice la spiazzante precisione del sistema di controllo. E il termine "spiazzante" non è assolutamente utilizzato con leggerezza: nel corso del gioco capita spesso e volentieri di sorprendersi, di stupirsi e di restare perplessi innanzi alle fantasiose peripezie del Wii Remote: capita di appoggiarlo sul palmo della mano e di doverlo inclinare con piccoli movimenti del polso. Capita di doverlo agitare con forza per ripulire l'aria ammorbata da una emissione gassosa di quel maleducato di Wario. Capita di usarlo come volante, come una penna a sfera, come uno scalpello. E, ancora, di doverlo abbandonare a faccia in giù su un tavolino, di ruotarlo nell'aria a tutta velocità, addirittura di lasciarlo cadere nel vuoto (con la muta speranza che il cordino regga allo strappo).

Tutti questi utilizzi del Wii Remote sono, come ovvio, strettamente legati ai deliranti minigiochi sistemati in una (apparentemente) disordinata scaletta da Wario e dai suoi lunatici compagni. E, come facilmente prevedibile, sono proprio questi giochi della durata di pochi secondi a titillare la fantasia e a costringere al sorriso anche il più cinico dei giocatori. Il merito di questa impresa è dovuto in parte allo strampalato stile grafico e sonoro, che come da tradizione affonda le mani nelle più immonde discariche del pop e del kitsch: tra minigiochi che citano e ridicolizzano i più famosi franchise di Nintendo stessa (si ascolti a questo proposito la musica di sottofondo di quello ispirato a *Metroid Prime 2*), quadretti digitali scarabocchiati da bambini daltonici e amenità assortite, è di fatto impossibile restare seri e impassibili. E il matrimonio tra queste assurde scelte stilistiche e la gioiosa libertà di movimento garantita dal Wii Remote finisce per garantire un'intossicante, benefica e divertente gita fuori dai canonici confini del mondo dei videogiochi. Il fatto che sia una gita breve, semplice e piuttosto prevedibile (almeno agli occhi dei fan della serie) poco toglie al valore dell'esperienza.

Patata bollente

Curiosamente, per accedere alla modalità multigiocatore bisogna prima portare a termine *Smooth Moves* in solitario. Poco male, comunque: in linea di massima, infatti, anche questa sezione può essere giocata alternandosi al Wii Remote. Il passaggio del telecomando è inoltre alla base di buona parte delle sfide per più giocatori, sfide che non possono assolutamente competere (a livello di struttura e di varietà) con quelle dell'edizione per GameCube.

Ogni esercizio ludico è anticipato da una schermata che suggerisce ai giocatori le varie impugnature del Wii Remote: il cambio di postura risulta snervante quando il flusso di minigiochi scorre a rilento, ma diventa parte del gioco non appena le cose si fanno più frenetiche

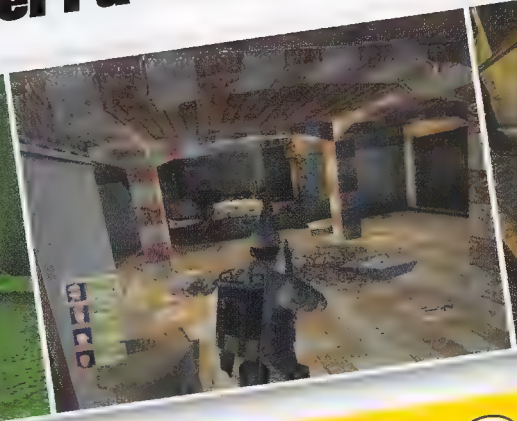
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 24 gennaio con il GIOCO COMPLETO

DA NON PERDERE! LA RECENSIONE ESCLUSIVA DI TEST DRIVE UNLIMITED

CONFLICT DESERT STORM II

Al comando di un team delle forze speciali nell'Iraq della prima guerra del Golfo!



Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

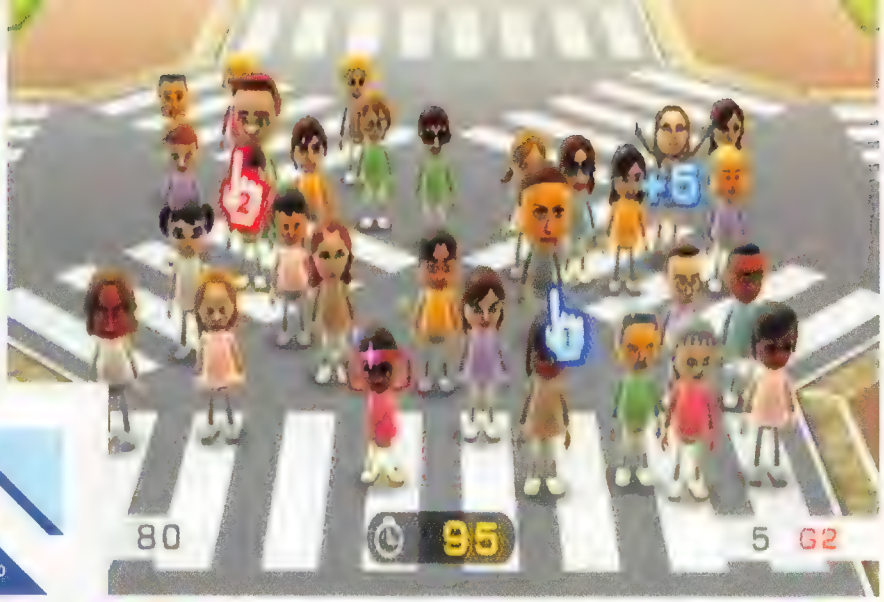
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER BUDGET

Anche in versione Budget con allegato

BALLANCE

al prezzo eccezionale di € 3,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIÙ VENDUTA IN ITALIA



WII PLAY

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

Trofei in bacheca

Come già *Wii Sports*, anche *Wii Play* utilizza la bacheca di Wii come archivio dei progressi dei giocatori. Quando si riesce a superare un record o a raggiungere un determinato obiettivo, nella bacheca di Wii viene affisso un semplice bigliettino virtuale farcito di complimenti e belle parole. L'idea è simpatica, sebbene a conti fatti l'impossibilità di vantarsi con gli amici dei propri risultati, magari girando loro il messaggio appena ricevuto per mezzo del servizio WiiConnect24, risulti piuttosto snervante.

Esistono più modi di intendere *Wii Play*: da una parte lo si potrebbe vedere come una raccolta di esercizi giocosi a cui è allegato un Wii Remote, mentre dall'altra lo si potrebbe considerare una compilation di buffetti ludici sviluppati da Nintendo per suggerire l'acquisto di un secondo controller. In realtà, nelle intenzioni della casa di Kyoto, *Wii Play* dovrebbe funzionare come una sorta di spassoso tutorial all'utilizzo del telecomando Wii.

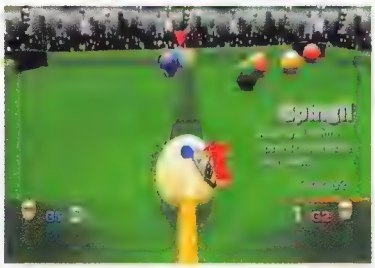
Il programma si apre con il Poligono di Tiro, una sorta di versione aggiornata allo spirito dei tempi del vecchio *Duck Hunt*, il celebre sparatutto per NES. Il posto della gloriosa light gun battezzata Zapper, come ovvio, è preso dal Wii Remote, utilizzato in questo caso come sistema di puntamento per spostare un mirino sullo schermo. L'obiettivo è quello di bersagliare anatre, piattelli e astronavi a tutta velocità, magari superando in abilità un proprio amico armato di un secondo Wii Remote. A seguire c'è TrovaMii, una versione elettronica del famoso 'Aguzza la Vista' de 'La Settimana Enigmistica'. Anche in questo caso, lo spessore dell'esperienza ludica è decisamente limitato. Con un amico si può pretendere di passare un buffo quarto d'ora, ma poco altro. Con il Tennis da Tavolo le cose vanno meglio, soprattutto concentrandosi sul multiplayer, sebbene i limiti nella varietà di colpi ad effetto si faccia sentire già dopo poche partite. Il quarto dei minigiochi di *Wii Play*, ovvero PosizionaMii, è senza dubbio il più infelice: si tratta di un gioco d'abilità che richiede di ruotare il Wii Remote a tutta velocità agendo nel contempo sul tasto A o B. L'idea di fondo sarebbe quella di incastrare nella corretta posizione un piccolo Mii all'interno di alcune grosse bolle di sapone. Peccato che la noia arrivi puntuale alla terza ondata di sfere saponate, portandosi dietro il consiglio di concentrare l'attenzione su Hockey Laser, ovvero il *Pong* secondo Nintendo. Anche affrontato in coppia, Hockey Laser non riesce ad appassionare, sebbene la colonna sonora e alcuni brillanti effetti grafici facciano di tutto per vivacizzare l'azione.

L'esercizio battezzato All'Attacco!, per essere goduto appieno, necessita, oltre che di un telecomando Wii, anche di un Nunchuk per ogni giocatore

I nove minigiochi inseriti in scaletta non vantano praticamente alcun punto in comune, se non l'estrema semplicità a livello di meccanica e di stile grafico e sonoro

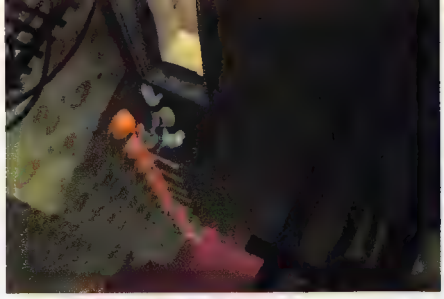
Al giro di boa della scaletta ecco quindi il Biliardo, il migliore dei giochi di *Wii Play*. Si tratta di una simulazione dai toni arcade estremamente limitata sotto il profilo delle opzioni, ma capace di sfruttare in maniera interessante le funzioni di rilevazione del movimento e di puntamento del Wii Remote. La Pesca Colorata, il settimo esercizio giocoso in programma, è talmente elementare da risultare interessante solo agli occhi dei più piccoli, che potrebbero trovare divertente utilizzare il telecomando come una piccola canna da pesca. Nemmeno a dirlo, i paragoni con la disciplina simulata in *Twilight Princess* sono del tutto fuori discussione.

A chiudere in bellezza le danze di *Wii Play* concorrono un gioco di corse, dove il Wii Remote viene usato come un volante per guidare una mucca impazzita lungo un breve circuito irto di ostacoli, e lo spassoso All'Attacco!, uno spara e fuggi la cui meccanica pare presa di pesa dall'epoca del Commodore 64 (o giù da quelle parti).

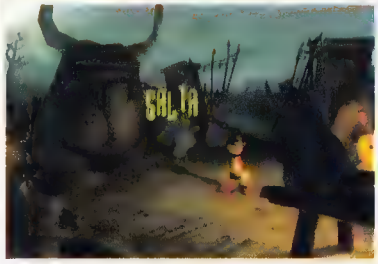


Con un po' di pratica, nel Biliardo di *Wii Play* è possibile esibirsi in tiri effettati e nell'esaltante 'colpo dello spaccone', con il quale far saltare il pallino sopra alle altre biglie posizionate sul panno verde

Inteso come una guida all'utilizzo del Wii Remote, *Wii Play* funziona discretamente bene. Volendo vederlo come una raccolta di minigiochi, invece, le cose si fanno decisamente più cupe, soprattutto perché nessuno di questi schizzi ludici offre un minimo di profondità. Ma se si opta per un approccio decisamente più pratico, ovvero con un occhio al portafoglio e una mano su un controller aggiuntivo, di fatto quasi regalato, ecco allora che ci si trova innanzi ad una vera e propria occasione, ovvero davanti un gioco 'da 6' il cui acquisto è (bizzarramente) davvero consigliato.



Ogni sturalavandino guadagnato nelle prove è un prezioso gradino per la scala verso l'agognata libertà. Sfortunatamente, le ragioni per starsene chiusi nella propria cella non sono poi molte



Anche la declinazione dei minigiochi in multiplayer porge il fianco a qualche critica, visto e considerato che ai giocatori viene concesso il lusso di partecipare simultaneamente all'azione solo in sporadici frangenti

RAYMAN RAVING RABBIDS

SISTEMA: Wii VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO (UBISOFT MONTPELLIER) VOTO: 6 SU 10

Una cosa è certa: Michel Ancel è ormai ad un passo dalla follia. Non si spiegherebbe, altrimenti, perchè mai una congrega di cangianti coniglietti psicotici dovrebbe rapire una melanzana antropomorfa per poi tenerla prigioniera all'interno di un'arena, costringendola a vestire i panni improvvisati di un gladiatore del Colosseo. E non si capirebbe neppure perchè i chiassosi roditori amino abbandonarsi a danze orgiastiche sulle note distorte di una 'Girls Just Wanna Have Fun' (Cindy Lauper) opportunamente riarrangiata in chiave demenziale. No, esiste solo una giustificazione per questo scenario ai limiti del delirante: *Rayman Raving Rabbids* è un distillato della follia che pervade il suo creatore. Una follia sguaiata, travolgente e altamente contagiosa, che suona come una benedizione in un panorama videoludico fin troppo affollato da idee riciclate, ambientazioni scontate e immaginari grigio-smunti.

Le fasi da sparatutto 'on rail', sullo stile di *House of the Dead* per intenderci, sono tra le più riuscite di tutto il gioco, soprattutto grazie alle espressioni assurdamente ridicole dei dannatissimi roditori

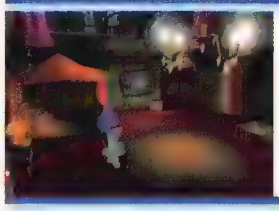
Non capita certo tutti i giorni di trovarsi di fronte a situazioni tanto paradossali, sia dal punto di vista narrativo e scenografico che sotto il profilo strettamente ludico. Un conflitto a fuoco all'insegna di sturalavandini sparati in piena faccia e roditori irriverenti che fanno il verso a Sam Fischer? Una mucca impiccata ad un lazo di me-tallo da far vorticare sopra la testa, per poi spedire l'atterrito ruminante verso l'ignoto? Un calcio di rigore dove il pallone non è altro che un coniglio tremebondo, da far decollare verso la porta e possibilmente spiaccicare contro i pali? Isteria allo stato puro, non c'è che dire. Come isterici sono i 'bianconigli' fuggiti dalla feconda mente del designer d'oltralpe per approdare, in tutta la loro carica deflagrante, sulla nuova console di Nintendo. Non c'è dubbio alcuno che gli 'psiconigli' di Ancel rientrino di diritto nella hall of fame dei personaggi più riusciti della storia dei videogiochi.

Il sospetto, invece, è che il loro carisma superi di gran lunga le qualità intrinseche del titolo di Ubisoft Montpellier. Il godimento procurato dalla fruizione dei settanta minigiochi che compongono l'ossatura di *Raving Rabbids*, infatti, sembra dipendere maggiormente dalla grazia degli irruenti roditori e dai gesti comici e buffoneschi messi in atto dai giocatori, piuttosto che dalla compiutezza dei minigiochi stessi. Il che non significa affatto che questi ultimi siano poco interessanti. Alcuni di essi, tra cui una rivisitazione di *Dance Dance Revolution* in cui un brillante Rayman si agita a ritmo di Nunckuk e Wii Remote, si rivelano in grado di mettere alla frusta le potenzialità del nuovo controller, per poi sfociare in esperienze esilaranti, inedite e spesso coinvolgenti. Altri esperimenti ludici risultano invece meno ispirati, prescindibili o addirittura compromessi.

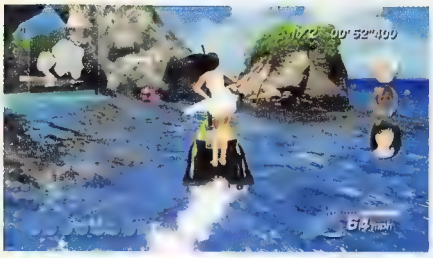
Le vere perplessità, tuttavia, derivano dalla struttura stessa di gioco e, inevitabilmente, dal ritmo che cadenza le varie fasi dell'improbabile avventura. Laddove in *Wario Ware* quest'ultimo appare nervoso, compulsivo e ipnotico, grazie ad una formula che propone i minigiochi in rapida successione, in *Raving Rabbids* lo stesso si presenta pigro, fiacco e strascicato. L'arena che funge da hub tra un minigioco e l'altro, che negli intenti degli sviluppatori avrebbe dovuto conferire maggior spessore all'esperienza in singolo, finisce per dilatare i tempi e smorzare il senso di frenesia così ben veicolato nelle singole prove.

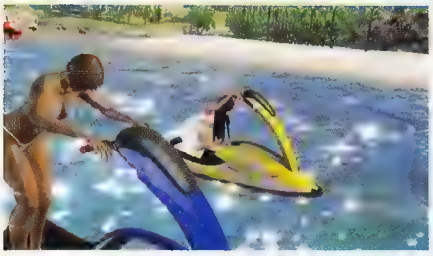
Nonostante questo, *Raving Rabbids* rimane un titolo interessante, capace di regalare un'esperienza del tutto atipica e stravagante. Ma la melanzana di Michel Ancel farebbe meglio a recuperare un bel paio di gambe e di braccia, visto che la maratona verso il party game 'perfetto' è ancora lunga, e urge una bella rimboccata di maniche.

Melanzane trendy



Il tentativo di rendere più appetibile la modalità in single player di *Raving Rabbids*, passa per una serie di sforzi tesi a colorare la cattività e l'esilio di Rayman nella terra degli 'psiconigli'. Nella cella dove viene tenuta prigioniera, l'instancabile melanzana d'oltralpe può infatti contare su un guardaroba zeppo di costumi di scena improbabili, un juke box da cui provengono motivetti stupidi e allegri, e un paio di cantucci che fungono da trampolino per intermezzi del tutto demenziali. Per quanto lo stile infuso nella creazione di questa 'sala di decompressione' sia innegabilmente intrigante, ai fini ludici quest'ultima si dimostra poco più di una sciocchezza.





Xtreme 2 stuzzica il lato voyeuristico del giocatore salvo poi castrarlo con una modalità fotografica limitata. È possibile scattare immagini delle ragazze modificando numerosi fattori, dalla messa a fuoco alla velocità dell'otturatore, ma le modelle improvvisate si prestano all'obiettivo solo per pochi istanti. Non è inoltre possibile esportare o visualizzare le foto al di fuori del gioco

DEAD OR ALIVE XTREME 2

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: TECMO SVILUPPATORE: INTERNO (TEAM NINJA) VOTO: 4 SU 10

Costumi rommendati

A distanza di pochi giorni dall'uscita del gioco, Tecmo si è affrettata a distribuire online il primo aggiornamento, volto a contrastare un glitch che permetteva di aggirare il salvataggio automatico nel caso in cui una ragazza rifiutasse un costume in regalo, così da poter ripetere la procedura fino al successo. A titolo di parziale compensazione, a seguito della patch le somme di denaro elargite dai minigiochi sono state moltiplicate dalle due finanche alle venti volte. L'update ha portato in dote anche una boutique virtuale in cui acquistare i set di costumi presenti nel gioco, a prezzi variabili tra i 200 e i 400 Microsoft Point.

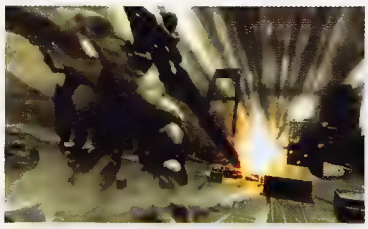
I fanatici del Punteggio troveranno pane per i loro denti. Gli Obiettivi più semplici ruotano attorno al completamento del corredo di ogni personaggio, mentre per i più avanzati è necessario ottenere in regalo l'intera collezione di costumi delle altre ragazze

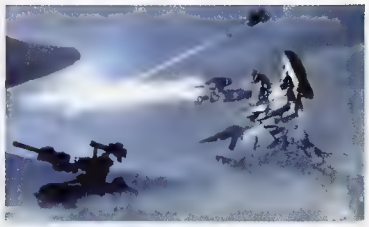
È difficile darsi una spiegazione su come sia possibile che lo stessa team autore di un caposaldo dell'action game come *Ninja Gaiden* possa aver partorito *DOA Xtreme 2*, raffazzonato incrocio tra un simulatore di appuntamenti e una raccolta di elementari minigame. Si brancola nel buio, cercando di isolare un minimo comune denominatore tra la complessità dei combattimenti di Ryu Hayabusa e il vuoto ludico che circonda i seni budinosi delle ragazze protagoniste di questo divertissement. Per trovarlo è necessario fare un passo al di fuori dello schermo, e spendere due parole su Tomonobu Itagaki, producer di entrambe le serie. Si tratta di una delle figure più controverse e meno stereotipate dell'industria, forse l'unico personaggio del settore in grado di contrastare Hideo Kojima in quanto a carisma e imprevedibilità nelle risposte ai microfoni della stampa. Itagaki, capello nero fluente e occhiali scuri sempre indosso, ha dichiarato di trovare ispirazione per i propri giochi nei fondi di bottiglia (possibilmente di whisky, di cui abusa anche durante i party dedicati alla stampa), di considerare l'aspetto grafico di importanza basilare nello sviluppo di un videogioco e di aver creato la serie *Xtreme* come semplice hobby tra lo sviluppo di un episodio e l'altro dei suoi franchise più celebri. Un curriculum da artista maledetto e vizioso che si è recentemente arricchito di una denuncia per molestie sessuali da parte di una ex-dipendente dell'azienda.

Alla luce di questo parziale identikit del suo creatore, è più facile trovare un punto di partenza da cui inquadrare la natura bizzarra e poco politically correct del gameplay di *Xtreme 2*. Appena sbarcati sulle spiagge tropicali dell'isola di Nuova Zack, è necessario scegliere tra le nove ragazze di *Dead or Alive* la compagna con cui trascorrere il soggiorno di due settimane gentilmente offerto da Zack stesso. In questo lasso di tempo è possibile giocare a beach volley, prendere parte a gare di jetski, sfidare le altre fanciulle in prove di abilità o, più semplicemente, abbandonarsi al relax più completo, spiando e fotografando le bellezze virtuali mentre si rilassano sul bagnasciuga. Il bottino di denaro conquistato nei minigiochi può essere speso nei tre negozi dell'isola per acquistare gadget, cosmetici e nuovi costumi. Sono proprio questi ultimi la principale ricchezza dell'isola di *Xtreme 2*, nonché l'unica parvenza di obiettivo in un gioco altrimenti ciclico, blindato nella sua perpetua successione di soggiorni bisettimanali affrontabili di volta in volta con una ragazza differente. Ogni personaggio può acquistare una trentina di capi personalizzati, inaccessibili alle altre ospiti di Nuova Zack. L'unico modo per ottenere i restanti costumi è quello di regalarli o farseli regalare. Qui entrano in gioco le dinamiche da simulatore di relazione. Per far sì che i doni siano accettati e contraccambiati è necessario un lento e tedioso rito di corteggiamento della destinataria, consegnandole con tempismo i regali a lei più graditi.

A compromettere totalmente il progetto, dalle premesse peraltro non esaltanti, concorre la poca cura riposta nell'implementazione di ogni sua parte. Il beach volley e le gare di jetski, i due minigiochi relativamente più sviluppati, sono comunque troppo superficiali, nonché inficiati da problemi di visuale (il primo) o da una fisica grossolana (il secondo). Lo stesso si può dire della componente gestionale. L'interazione con gli altri personaggi non va oltre lo scambio di oggetti, peraltro governato da leggi arbitrarie e poco comprensibili senza una guida cartacea alla mano. Questo fa sì che esistano due approcci antitetici al gioco, entrambi poco soddisfacenti. Da una parte quello più soft, in cui limitarsi ad affrontare le prove d'abilità e ad ammirare il panorama femminile, salvo poi perdere interesse per il gioco nel giro di un pomeriggio. Dall'altra quello consumistico-ossessivo, che prevede l'investimento di decine, per non dire centinaia, di ore nell'accumulo di denaro e nello scambio di costumi tra un personaggio e l'altro.

In entrambi i casi, si sente la mancanza della libertà d'azione e della varietà con cui i giochi non competitivi riescono a ravvivare l'interesse anche dopo settimane. Con una struttura più approfondita *Xtreme 2* sarebbe potuto essere un '*Animal Crossing* in perizoma', ma per manifesta mediocrità e limitatezza il confronto con il gioco Nintendo è assolutamente improponibile. A questo punto si potrebbe concludere il discorso augurandosi un terzo episodio capace di redimere gli sbagli finora commessi, ma dopo due edizioni la sensazione è che la serie abbia già imboccato un vicolo cieco. Un terzo passo nella stessa direzione sarebbe del tutto superfluo.





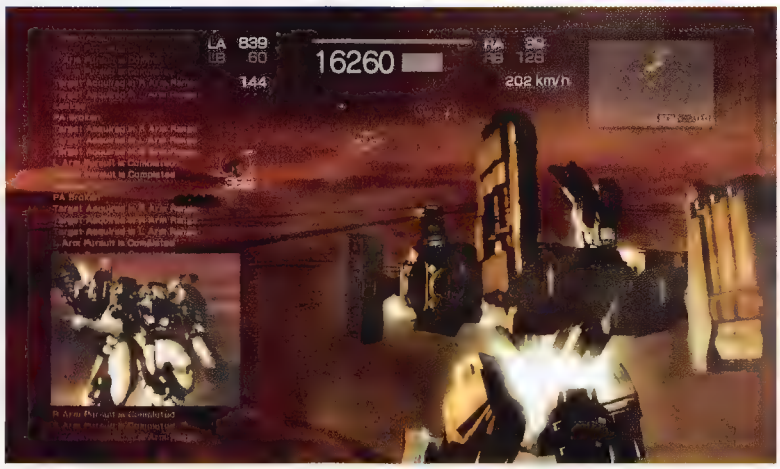
ARMORED CORE 4

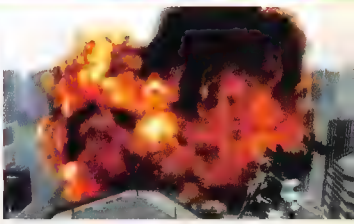
SISTEMA: PS3 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: FROM SOFTWARE SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 4 SU 10

Dopo l'ottimo exploit di *Chromehounds* per 360, From Software inaugura la sua produzione PS3 ritornando sul sentiero della tradizione con *Armored Core 4*. E lo fa, purtroppo, nel peggiore dei modi possibili.

Premessa. Pur fondandosi sulla customizzazione di mech, la serie *Armored Core* trascende i confini di pseudo-realismo entro cui si muovono le pesanti macchine da guerra di *Chromehounds* per lambire l'improbabile dinamismo dei mech antropomorfi tratteggiati dalla più diffusa fantascienza manga. Di conseguenza, il sistema di controllo è chiamato a coniugare l'illusione di manovrare una macchina complessa con la necessità di preservarne l'innaturale agilità.

Sebbene fino ad oggi From Software sia riuscita a trovare il giusto equilibrio, con *Armored Core 4* compie un mezzo passo falso, acuendo il coefficiente di velocità con un più diffuso impiego di retrorazzi, ma senza semplificare il sistema di controllo quanto basta per goderne pienamente. Il trasferimento della rotazione sull'asse orizzontale dallo stick sinistro a quello destro, e il passaggio dello strafe laterale dai dorsali alla levetta sinistra, vede *Armored Core* adeguarsi agli stilemi dello sparatutto in terza persona, il che è bene, ma la distribuzione dei comandi deputati al controllo di armi (due dei tasti frontali) e retrorazzi (L2) è infelice. L'uso delle prime, in particolare, costringe ad abbandonare l'analogico destro per affidare l'orientamento dello sparo ad un erratico sistema di auto-puntamento del bersaglio. Dita allenate da sessioni di gioco quotidiane possono limitare il problema (e la destrezza dimostrata dall'utenza nipponica nelle arene della modalità online lo dimostra), ma ciò non toglie che il nuovo assetto risulti oltremodo stancante e incapace di sopportare l'accelerazione impressa al ritmo di gioco. La beffa finale? Le configurazioni alternative funzionano peggio di quella di default.



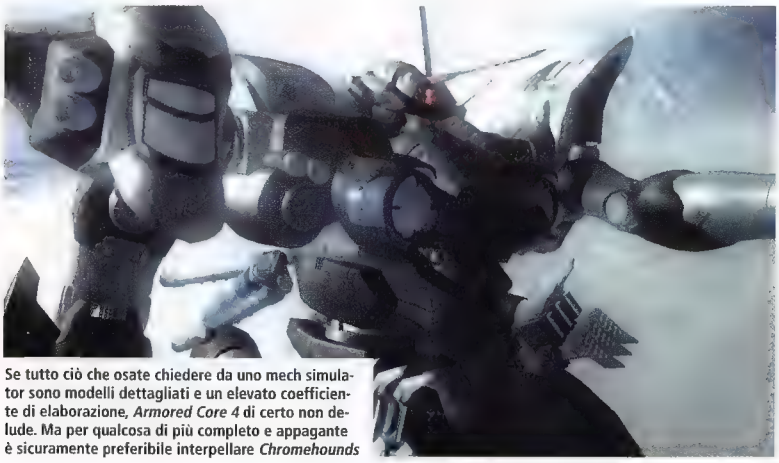


Sebbene possenti e rigogliose in fotografia, le esplosioni sono uno dei peggiori elementi grafici di *Armored Core 4*. Spesso bidimensionali e tristemente animate, sono ciononostante causa principale dell'instabilità del frame rate

I caricamenti sono un altro problema. Il gioco carica per accedere al garage (dove si prende qualche pausa anche nella navigazione dell'inventario), carica per passare alla sottosezione di editing di livree ed emblemi, carica per ritornare alla schermata principale, carica per accedere alla modalità online, carica (davvero molto) per avviare una missione e carica al termine della medesima. Peggio ancora, a missione fallita non è concesso il retry, ma si viene rispediti al mittente dopo un'ulteriore caricamento. L'ironia è che il gioco approfitta dell'HDD per depositarci dati provvisori, ma a beneficiarne è solo il tempo di caricamento dell'ultima missione tentata.

A proposito di missioni. Sebbene variegate per scenari e obiettivi, non vanno al di là del già visto e sono afflitte tanto da una fastidiosa limitazione dell'area di gioco esplorabile quanto dalle imbarazzanti incertezze del motore grafico. Pur confermandosi abile nell'uso di effetti di post-processing (vedi box), From Software non ha ritenuto opportuno trovare una soluzione ai poderosi rallentamenti innescati dalle tutt'altro che saltuarie esplosioni, peraltro distanti una sana generazione hardware dalle sontuose deflagrazioni ammirate in *Chromehounds* (da cui *Armored Core 4* si limita a saccheggiare solo alcuni asset grafici).

Fermo restando l'incontestabile cura riposta nella modellazione e nella fase di allestimento dei suoi mech, stavolta From Software ha decisamente deluso.



Se tutto ciò che osate chiedere da uno mech simulator sono modelli dettagliati e un elevato coefficiente di elaborazione, *Armored Core 4* di certo non delude. Ma per qualcosa di più completo e appagante è sicuramente preferibile interpellare *Chromehounds*

Cell processing

Malgrado le sue debolezze tecniche, l'estetica di *Armored Core 4* fa scuola in materia di effetti di post processing e analoghe manipolazioni dell'immagine. Dai tremolanti orizzonti di decadenti metropoli ingoiate dal deserto alla sfocatura degli scenari in secondo piano al bagliore del Sole che si affaccia sul mare, ci sono momenti in cui *Armored Core 4* declama deliziosi brani di pura poesia visiva. È questo un aspetto delle realizzazione grafica in cui la software house nipponica sembra eccellere come poche all'alba della nuova generazione. Come già dimostrato in *Chromehounds*, buoni effetti visivi possono tinteggiare di fotorealismo anche i più modesti paesaggi 3D.

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

SISTEMA: PC, MAC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BLIZZARD SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Equilibrium

L'attenzione di Blizzard alle necessità, anche non ufficialmente riconosciute, del suo vasto pubblico è molto ben evidenziata da una delle novità di *The Burning Crusade*. Le due fazioni che popolano Azeroth e dintorni, ovvero Alliance e Horde, avevano ciascuna a disposizione una classe esclusiva: Paladin, per i 'buoni', e Shaman, per i cattivi'. In due anni di gioco, per quanto la casa californiana si sia sforzata di ritoccare costantemente l'equilibrio tra le classi, i giocatori hanno sempre trovato il modo di lamentarsi per questa o quell'abilità prerogativa dell'altra fazione. Ora, grazie a *The Burning Crusade*, e con buona pace di chi ama le differenti caratterizzazioni dei personaggi, Paladin e Shaman sono giocabili da entrambi gli schieramenti.

Chi sfoglia riviste di videogiochi, in particolare quelle per PC, si sofferma sempre di rado sulle recensioni di espansioni, dischi di aggiornamento e materiale analogo. La motivazione (in realtà mai seriamente presa in considerazione) è: 'Non si tratta di vere e proprie novità e, soprattutto, il target del prodotto è sempre limitato ai possessori del gioco originale a cui l'espansione è dedicata'.

Tutto verissimo, ma è difficile pensare a *The Burning Crusade* (solo) in questi termini. Il lancio di questo attesissimo add-on ufficiale per *World of Warcraft* è tranquillamente paragonabile a quello di un qualsiasi gioco per Xbox 360. Di più. Per i possessori del MMORPG Blizzard, *TBC* non può che essere una killer application. Un prodotto che ha un impatto sul mercato superiore, sulla carta, a quello di *Zelda* per Wii o di *MotorStorm* per PlayStation3. Paradossalmente, però, la prima espansione per *World of Warcraft* rimane quello che è: un prodotto destinato ai soli possessori del gioco originale. È quindi all'interno di questo mondo chiuso, per quanto vasto, che ha senso analizzare cambiamenti e novità offerti da *The Burning Crusade*.

Il primo, e forse fondamentale, motivo di attrazione per gli adepti di *WoW* è il ritorno alla crescita del personaggio, non più limitata al livello 60. Dieci nuovi livelli di esperienza si rendono disponibili per il giocatore che, raggiunto già da tempo il livello massimo, si fosse dedicato alla ricerca di un miglior equipaggiamento per il suo personaggio. Equipaggiamento che viene messo in discussione fin da subito, dal momento che anche i più poveri oggetti recuperabili dalle avventure su Outland (il mondo in cui è ambientata l'espansione, paragonabile per vastità a circa metà di quello 'principale') se la giocano serenamente, in quanto a valore complessivo, con quelli ottenuti dopo mesi e mesi di duro lavoro e asfissiante organizzazione nei dungeon preesistenti.

Al di là della 'svalutazione' dei vecchi oggetti, l'arrivo di *TBC* segna una piccola svolta nell'approccio al gioco. Laddove l'end game (le fasi di gioco in cui sono protagonisti i personaggi di massimo livello) di *World of Warcraft* era caratterizzato da raid di 40 elementi, in *TBC* il numero massimo di giocatori necessari per l'esplorazione di un dungeon è di 25, con conseguente facilitazione del lavoro di organizzazione per le gilde. Non solo. La maggior parte dei dungeon può ora essere affrontata selezionando uno tra due diversi livelli di difficoltà, per venire incontro alle esigenze del maggior numero di videogiocatori.

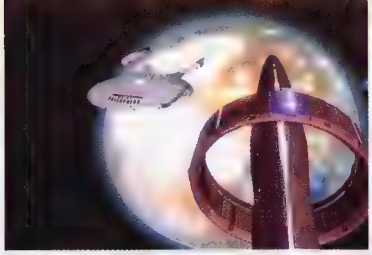
Insomma, i meccanismi che scattano quando un sistema diventa di successo, e quindi, in un certo senso, di massa, ci sono tutti. *World of Warcraft* era già nato con l'idea di permettere anche al casual gamer di divertirsi (la scalata dalla creazione del personaggio al raggiungimento del livello 60 era sintetizzabile in un meraviglioso action RPG in single player o in cooperativa), ma *The Burning Crusade* ribadisce ulteriormente l'accento posto su questa filosofia, peraltro da sempre alla base dei successi di Blizzard.

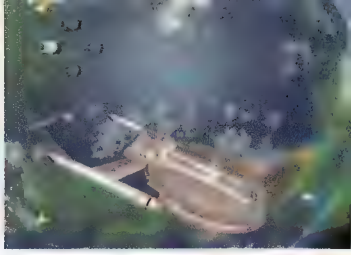
I nuovi territori, le nuove cavalcature volanti, la revisione del sistema PvP, i ritocchi all'interfaccia e quelli meno evidenti al motore grafico (praticamente identico per non alterare i requisiti di sistema), le due nuove razze giocabili (Draenei e Blood Elves) e lo sdoganamento delle due uniche classi esclusive per le fazioni Alliance e Horde (Paladin e Shaman), sono tutti dettagli, di quelli che non attirano l'attenzione di chi sfoglia riviste di videogiochi. Quello che veramente rappresenta *The Burning Crusade* è invece il punto esclamativo su un'operazione (*World of Warcraft*) dall'incredibile successo commerciale, che sta diffondendo il genere MMORPG, e più in generale il concetto di cooperativa online, in tutto il mondo.

Il PvP non è più limitato a grossi Battleground. Le Arene danno modo anche a piccoli gruppi di giocatori (dai due ai cinque membri) di confrontarsi tra loro

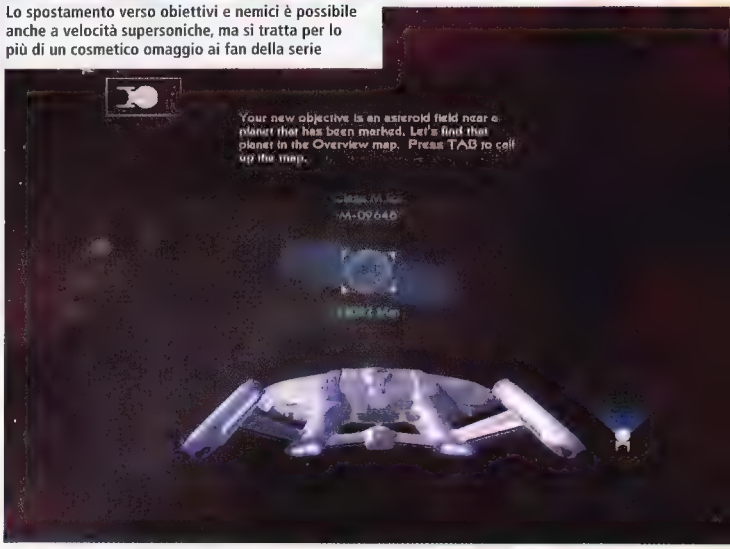
Uno degli elementi più affascinanti di *The Burning Crusade* è sicuramente il ritorno alla crescita del personaggio. Il livello 70 è la nuova frontiera

Al di là di qualche nuovo effetto (ma ci sono stati, in questo senso, aggiornamenti più corposi anche tra le normali patch del gioco originale), il motore grafico del gioco è rimasto identico





Lo spostamento verso obiettivi e nemici è possibile anche a velocità supersoniche, ma si tratta per lo più di un cosmetico omaggio ai fan della serie



STAR TREK LEGACY

SISTEMA: PC (VERSIONE TESTATA), 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BETHESDA SOFTWORKS SVILUPPATORE: MAD DOC VOTO: 4 SU 10

Grazie a giochi come *Star Trek Legacy*, ogni nobilitante discorso sulla convergenza linguistica tra gioco digitale, arti figurative e cinema si smantella e cede il passo alla vecchia maledizione dei tie-in che intima di diffidare delle trasposizioni videoludiche su licenza filmica. Nel prodotto di Bethesda e Mad Doc, il brand e la meccanica di gioco, più che avvilupparsi felicemente, si sovrappongono in maniera gratuita, secondo uno schema che mira a vendere un prodotto ludico scarso o incompiuto attraverso la sua superficie.

La meccanica di gioco si basa sull'integrazione di un fin troppo basilare aspetto strategico a sfondo fantascientifico basato su missioni esplorative con un nucleo di sparatorie intergalattiche in tempo reale, come avviene in *Bridge Commander*. A differenza di quest'ultimo, però, che pure era ispirato alla serie di 'Star Trek', *Legacy* non produce il piacere del gioco. Mentre l'aderenza all'universo storico ed estetico della serie televisiva è assicurata da una vasta cornice ufficiale, il design trasuda incompletezza a svariati livelli.

La dimensione estetica e narrativa si produce in una campagna di gioco lineare, utilizzata come collante per un sistema videoludico che appare troppo simile a un disordinato campo di detriti galattici, in attesa di una latitante gravitazione stabile. Il difetto maggiore si riscontra nel sistema di controllo, che rende disorientante la navigazione e caotica la battaglia contro le navi nemiche. Non è tanto l'impossibilità di variare il livello di zoom sull'astronave a rendere impossibile una buona visibilità, ma il criminale sistema di puntamento tra tastiera e mouse: specialmente con quest'ultimo, il meccanismo è eccessivamente sensibile e impreciso, e peggiora enormemente passando alla modalità mappa, proprio dove gli spostamenti sono cruciali. In barba alla dimensione strategica della lotta, infine, non è possibile riunire a scelta le astronavi, ma solo muoverle in gruppo o una ad una.

A questi gravi difetti strutturali si accompagna una sensazione di grave incompletezza e inconsistenza nella presentazione e nel testing del prodotto. Non è possibile salvare durante le missioni. Sullo schermo, la dicitura 'game paused' persiste a volte a gioco in corso. I controlli specificati sul manuale sono diversi da quelli effettivi per molti comandi. Curiosamente, le risorse economiche necessarie ad acquistare le navi sono particolarmente generose all'inizio del gioco, ma una volta sperperate, queste appaiono eccessivamente ardue da reintegrare. Le ammiraglie si scelgono prima delle missioni, vanificando ogni logica sul piano tattico, mentre la pretesa strategica del gioco cede di fronte a missioni eternamente lineari, concepite come episodi di una rigida narrazione.

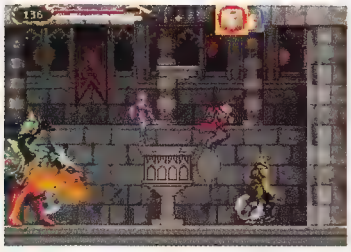
A patto che si sia dei fan della serie, si potrà apprezzare l'estrema cura con cui sono riprodotte le navi, gli effetti e le voci dei comandanti, fedelissimi alle serie TV. In questo senso, la confezione rispetta la licenza. Ma più si sviluppa questo piano, più il gioco mostra i fianchi di un terribile design, inaspettato da un marchio che ha alle spalle prodotti come *Oblivion*. È difficile, specialmente con titoli come *Bridge Commander* sugli scaffali, che il più sfegatato fan di una serie possa tentare la strada del multiplayer online o compiacersi della narrazione di un gioco il cui momento più divertente è l'autodistruzione che segna l'abbandono della missione.

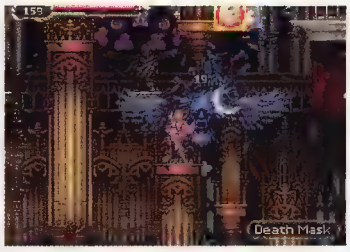
In *Star Trek Legacy* anche sottrarsi al fuoco nemico è un'impresa resa improba da un'interfaccia lenta e macchinosa: il maggiore piacere della partita diventa ben presto la ricerca del dettaglio grafico delle astronavi

Se il sistema di controllo e il design del combattimento fossero stati rodati a dovere, le diverse proprietà pensate per le varie ammiraglie avrebbero potuto esaltare l'esperienza di gioco

The Neverending Story

Star Trek Legacy copre l'intera epopea di 'Star Trek', dalla serie originale a 'The Next Generation', fino a 'Enterprise', 'Voyager' e 'Deep Space Nine'. La fedeltà all'opera di Gene Roddenberry è assicurata dalla partecipazione di DC Fontana e Derek Chester alla scrittura e alla ricostruzione delle ammiraglie. È questo l'unico aspetto positivo di una realizzazione grafica che, alle configurazioni massime, brilla solo per definizione. Le astronavi sembrano, del resto, voler fare da metafora all'assenza di sostanza del gioco: belle a guardarsi, una volta distrutte si spezzano in pezzi netti che, galleggiando, si sovrappongono privi di collisione.





Il soul system presente in *Aria* e *Dawn of Sorrow* è stato abbandonato in questo nuovo capitolo della serie. In compenso, il campionario di armi secondarie risulta del tutto soddisfacente

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Portrait of Ruin offre dei contenuti extra d'eccezione: si passa dalla presenza di personaggi storici, come Richter Belmont, ad una modalità studiata appositamente intorno al touch screen

Pare proprio che Igarashi e compagni abbiano fatto tesoro delle critiche mosse a *Dawn of Sorrow*. Se in quest'ultimo le intuizioni legate al touch screen, pur risultando goffe e impacciate, ricoprivano un ruolo preponderante nell'economia di gioco, nel nuovo capitolo della saga appaiono non solo decisamente più compiute, ma anche assolutamente defilate.

Abbandonato il periglioso sentiero della sperimentazione 'tattile', la spinta propositiva di *Portrait of Ruin* passa attraverso due elementi ben più tradizionali, ovvero una meccanica di gioco opportunamente rivista e una cornice narrativa inedita. Facendo riferimento a quest'ultima, l'espressione non potrebbe suonare più azzeccata, dal momento che il leit motiv degli eventi raccontati in *PoR* si snoda attraverso una serie di dipinti incantati che ingentiliscono gli spettrali corridoi del maniero.

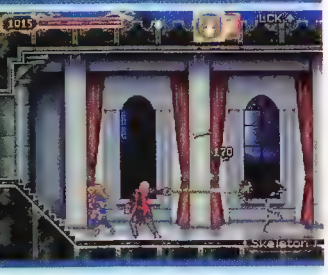
L'espediente narrativo, in questo caso, ha un duplice scopo: da un lato consente di conferire freschezza alla progressione degli eventi; dall'altro permette di estendere i confini del castello oltre le sue mura perimetrali, aprendo la strada a soluzioni ludiche più o meno inedite. La collezione di quadri con cui Brauner tenta disperatamente di imbrigliare l'enorme potere della fortezza demoniaca, è infatti il traghetto con cui salpare per nuovi mondi, proprio come accadeva in *Mario 64*. Gli universi paralleli imprigionati nelle tele, seppur non sempre intonati al gusto goticheggiante della serie, si rivelano comunque evocativi: un deserto popolato da giganteschi vermi delle sabbie, che ricordano tanto quelli portati sul grande schermo da David Lynch in 'Dune'; una Londra vittoriana cupa e fatiscente; una magione decadente affogata in una foresta sinistra e lussureggiante. Questi scenari aggiunti finiscono per essere vere e proprie appendici del tradizionale maniero, dando vita ad una mappa di proporzioni gigantesche, del tutto estranee ai canoni della serie.

E un'impresa tanto mastodontica non potrebbe essere affrontata da un solo eroe, nemmeno se si trattasse di un discendente indiretto della famiglia Belmont. Ecco dunque che alla figura dell'ammazzavampiri, materializzata qui nelle vesti di Jonathan Morris, viene affiancata quella di Charlotte Aulin, una giovane fanciulla con il pallino per le arti magiche. Un accorgimento tanto semplice quanto azzeccato, che funge da trampolino di lancio per una meccanica di gioco fortemente incentrata sulla componente dualistica.

Le differenti abilità che i due protagonisti dimostrano di possedere in combattimento possono essere sfruttate non solo singolarmente, ma anche all'unisono. Il che significa che è possibile decidere di controllare direttamente i movimenti di Charlotte o relegare quest'ultima al ruolo di gregario, così da offrire permanente copertura in battaglia. La sinergia tra i due protagonisti acquista senso e vigore soprattutto nei combattimenti contro i boss (che spesso si rifiutano di andare al tappeto se non vengono sottoposti ad un'azione congiunta e incrociata) o nella risoluzione di vari enigmi (che chiama in causa leve, interruttori da premere all'unisono e oggetti da far scivolare con una spinta esercitata in sincrono).

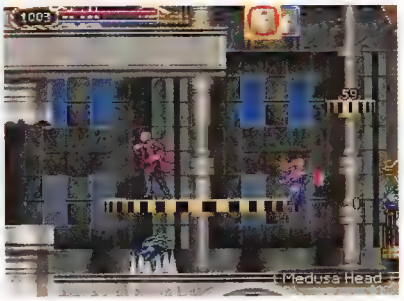
Non si può certo affermare che *Portrait of Ruin* sia compiuto in ogni suo dettaglio: le modalità concepite per il WiFi, per esempio, pur appoggiandosi all'online, si riducono ad una compravendita di oggetti tra i giocatori e ad una rivisitazione di quel 'boss rush' introdotto da *Dawn of Sorrow*. E non si può nemmeno sostenere che la meccanica di gioco sia particolarmente innovativa, se si considera che l'idea di base era già presente in *Dracula's Curse* per NES. Ma nonostante questo, *Portrait of Ruin* riesce a catturare al meglio lo spirito della serie, espandendone al contempo gli orizzonti. Del resto, talvolta è necessario fare due passi indietro per poterne compiere uno in avanti.

A spasso per il maniero



Perfettamente aderente al modello imperante nelle più recenti derive della serie, *Portrait of Ruin* mette in mostra una struttura di gioco più che mai votata al cosiddetto free roaming'. Questo aspetto viene enfatizzato dalla presenza di Wind, una figura spettrale che ha tradito il proprio signore e che è pertanto condannata a vagare per i corridoi del castello in eterno. Nella pratica, Wind non è altro che il promotore di una serie di quest secondarie che, per essere portate a termine, richiedono una buona dose di esplorazione e una minuziosa conoscenza del castello e delle creature che lo popolano.

Sotto il profilo stilistico, *Portrait of Ruin* mostra la stessa magnificenza grafica che caratterizzava *Dawn of Sorrow*, anche se con una maggiore attenzione alle animazioni, che ora appaiono più fluide ed eleganti



Il touch screen viene impiegato per svolgere tutte le operazioni di gioco, dall'esplorazione degli scenari alla raccolta degli indizi, passando per gli scambi di battute con gli improbabili personaggi

TOUCH DETECTIVE

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: ATLUS SVILUPPATORE: BEEWORKS
VOTO: 5 SU 10

Sprofondate in un limbo generato dall'avvicendarsi di nuovi generi decisamente meno 'rigidi', per poi essere dimenticate dal tempo, le tanto amate avventure grafiche di fine anni '80 hanno subito una sorta di 'sussulto rinascimentale' con l'avvento del touch screen di Nintendo DS. Tuttavia, a conti fatti, non si è ancora assistito a quel ritorno di fiamma che in molti auspicavano. Fatta eccezione per la serie forense *Phoenix Wright*, che pur con i suoi limiti ha saputo irrorare di nuova linfa le gelide spoglie del tramontato punta-e-clicca', c'è ben poco di cui rallegrarsi per chi ancora coltivi affettuosamente ricordi di pirati pasticcioni, scoiattoli a due teste e magioni infestate da tentacoli alieni.

Dopo la mezza delusione procurata da *Another Code* di Cing, è la volta di questo *Touch Detective*, che pur fondandosi su buone premesse, finisce per fallire miseramente sotto vari aspetti di vitale importanza. Le buone premesse sono un approccio stilistico decisamente sopra le righe, che sembra cadere a metà strada tra il contrasto dissonante dei personaggi di *Gregory Horror Show* e il tratto sporco, nervoso e marcato di *Freak Out* di Treasure.

La protagonista, una bambina detective di nome Mackenzie, è rappresentata con tratti semplici, ma vivaci e molto personali, e appare perfettamente coerente con l'universo che la circonda. Un universo del tutto onirico e surreale, dove la vita di tutti i giorni assume contorni bizzarri e strampalati, e dove i personaggi passano, senza soluzione di continuità, da innocui animaletti antropomorfi a loschi individui le cui fattezze riportano alla mente 'L'urlo' di Munch. Il primo caso sottoposto all'attenzione della giovanissima investigatrice, per fare un esempio, vede quest'ultima alle prese con un ladro di sogni che infesta le nottate di una preoccupata fanciulla. Sotto il profilo immaginifico, dunque, non vi è nulla da eccepire in *Touch Detective*. Anche i dialoghi risultano particolarmente curati e divertenti, soprattutto nei frangenti in cui Mackenzie si ritrova a meditare tra sé e sé, appartata nello schermo superiore della console, mentre l'azione continua a svolgersi normalmente sul touch screen.

Pur presentandosi con uno stile innocuo e fanciullesco, *Touch Detective* è anche capace di mettere in scena situazioni dal tono vagamente malsano e sinistro

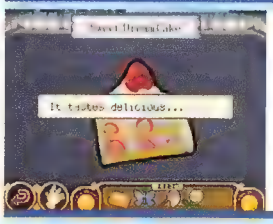
A non funzionare altrettanto bene, invece, sono le dinamiche che sottendono alla progressione dell'avventura, affette da idiosincrasie che vanno a ripercuotersi negativamente sul ritmo di gioco. Tralasciando la totale assenza di logica che contraddistingue buona parte degli enigmi, che di per sé potrebbe anche rappresentare un elemento di congiunzione con le astruse avventure di un tempo, è il rapporto di causa-effetto a produrre qualche sinistro scricchiolio di troppo. In taluni casi, infatti, il giocatore intuisce immediatamente quale sia l'operazione da svolgere per venire a capo della situazione, ma è ostacolato da una serie di 'passaggi obbligati' che vanno affrontati in una sequenza ben precisa, e che non ammettono variazioni sull'ordine di esecuzione degli interventi.

In altri casi, al contrario, gli enigmi stessi finiscono per essere quasi 'autorisolventi', lasciando al giocatore l'ingrato compito di peregrinare da una luogo all'altro in cerca di un evento in grado di far ripartire l'ingolfato motore narrativo, vuoi che si tratti di uno scambio di battute con un NPC, di un pixel da scovare o di due oggetti da combinare.

In altre parole, *Touch Detective* rispolvera le vetuste meccaniche di gioco che caratterizzarono le avventure punta-e-clicca di qualche lustro fa, ma senza curarsi minimamente di oliarne gli ingranaggi e di rimuovere la polvere accumulatasi nel corso degli anni. Il risultato, nemmeno a dirlo, è un gioco che non risulta soltanto anacronistico, ma decisamente inferiore agli standard qualitativi a cui Treepwood e compagni avevano abituato.

Il gusto per il bizzarro interessa non solo l'aspetto dei personaggi, ma anche i dialoghi stessi, che spesso assumono contorni decisamente nonsense

Touching is good!



Oltre alla missione principale, che si snoda attraverso quattro casi da risolvere, *Touch Detective* abbraccia anche una serie di quest secondarie, più o meno riuscite. Una di queste consiste nel 'toccare con mano' varie tipologie di oggetti, per poi registrare le sensazioni tattili ricevute in una sorta di taccuino personale. Purtroppo questa intuizione, per quanto dotata di una certa originalità, non viene legata in nessun modo alla successione degli eventi principali, risultando così fine a se stessa, e pertanto poco interessante.

Dream Land non sarebbe Dream Land se nell'aria non si potessero ascoltare buffi jingle, allegri motivetti e melodie suonate da carillon un po' fuori tono

KIRBY: SQUEAK SQUAD

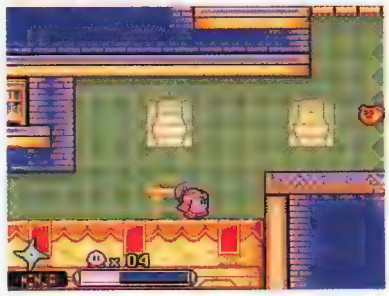
SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA PRODUTTORE: NINTENDO
SVILUPPATORE: HAL LABORATORY/FLAGSHIP VOTO: 7 SU 10

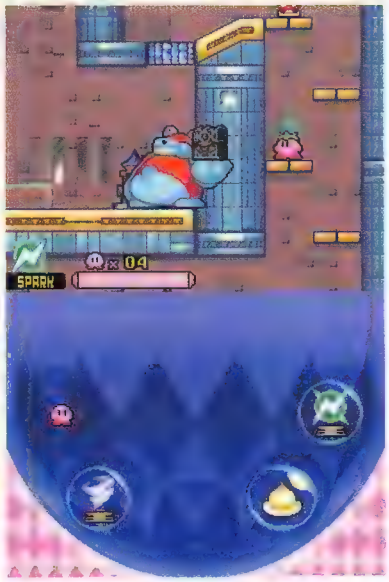
Bonus, extra e varietà

Il livello di difficoltà di *Squeak Squad*, come prevedibile visti i precedenti episodi della serie, è tutto tranne che proibitivo. Gli scontri con i boss, in particolare, risultano decisamente poco elettrizzanti e impegnativi, anche per i giocatori meno esperti. La vera sfida, invece, è quella incentrata sul recupero dei bauli bonus, che al loro interno nascondono decine di piccoli segreti e di stranezze assortite. Tra queste ultime spiccano la possibilità di tinteggiare il protagonista di improbabili colori, di ascoltare uno dopo l'altro i deliranti effetti sonori esplosi dai protagonisti e di perdersi in una manciata di minigiochi, tutti affrontabili anche in compagnia di tre amici per mezzo della funzione di Game Sharing.

Il primo gioco incentrato sulle gesta di Kirby sviluppato per DS, ovvero *Kirby: L'Oscuro Disegno*, è ancora oggi uno dei più brillanti platform game disponibili per il portatile di Nintendo. E non solo: a più di un anno di distanza dalla sua pubblicazione bisogna faticare (e pure parecchio) per trovare sugli scaffali dei negozi un gioco capace di utilizzare con tanta fantasia l'accoppiata stilo e touch screen come sistema di controllo.

Il primo impatto con *Kirby: Squeak Squad* risulta decisamente straniante proprio perché HAL Laboratory e Flaghip, i team di sviluppo alle spalle di questo progetto, hanno optato per una brusca retromarcia che ha riportato il paffuto eroe rosa di Nintendo alle sue origini a 8bit, quando per girare per Dream Land bastavano una croce digitale e qualche tasto. *Kirby Squeak Squad* è quindi un gioco di piattaforme estremamente retrò, nobilitato dalla solita cura per i dettagli tipica dei titoli marchiati Nintendo. A dire il vero, a rendere speciale *Squeak Squad* concorre anche il carisma del protagonista, ancora una volta impegnato a recitare il ruolo di eroe a tutto tondo in un'avventura dai toni fanciulleschi e surreali. Questa volta non è il malvagio King Dedede a fornire a Kirby un credibile pretesto per lanciarsi nell'azione, ma una improbabile banda di mostriciattoli battezzata Squeak Squad. Queste assurde creature, ovvero ratti volanti, topi giganti e amenità assortite, si sono prese la briga di rubare la merenda del povero Kirby, che si ritrova così costretto dalla sua fame atavica a gettarsi in una avventura più grande di lui.

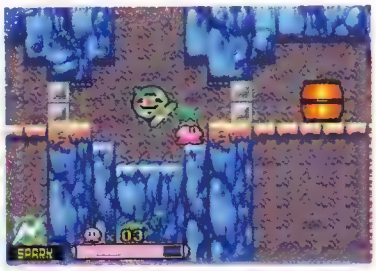


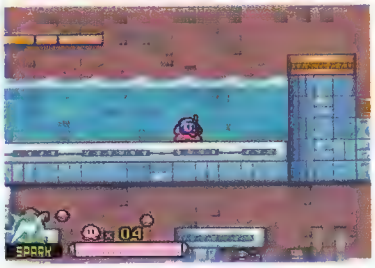


Per attivare i poteri di Kirby sistemati nel suo capiente stomaco basta una ditata precisa, mentre per combinarli tra di loro bisogna far scivolare una bolla dentro l'altra

Il canovaccio giocoso di *Kirby Squeak Squad*, come accennato, è praticamente lo stesso già apprezzato ai tempi dei capitoli per NES, SNES e GBA. Il level design mette in mostra la stessa pulizia formale e la stessa sobria eleganza di un episodio come *Nightmare in Dream Land*, mentre a regalare vivacità agli altrimenti mosci combattimenti ci pensano i soliti e devastanti superpoteri, assimilabili (come vuole la tradizione) ingoiando in un sol colpo un avversario piuttosto che l'altro. I poteri in questione, sebbene curiosi, finiscono per risultare un po' troppo ovvi agli occhi dei fan di vecchia data, che ormai conoscono bene la capacità di Kirby di elettrificarsi, di sputare fuoco e fiamme o di menare pugni e calci come un maestro di arti marziali. E, sempre a proposito dei poteri speciali, è opportuno segnalare quanto poco funzioni l'unico vero elemento inedito di *Squeak Squad* a livello di game design, ovvero la possibilità di sistemare nello stomaco di Kirby (stilizzato sul touch screen) più abilità contemporaneamente, così da attivarle nei momenti più opportuni o da combinarle tra loro. Chi si aspettava di poter sposare due poteri diversi per ricavarne uno inedito non potrà far altro che restare deluso, visto che di fatto il risultato di questi incestuosi matrimoni è legato ad un fattore casuale che non permette la formulazione di strategie ad ampio respiro. Fortunatamente, però, il level design è talmente arzigogolato da stuzzicare le pulsioni ludiche di ogni appassionato del genere: il recupero sistematico dei forzieri sparpagliati nei mondi di Dream Land diventa ben presto una piacevole ossessione, anche perché in questi bauli incantati sono celati bonus e premi che passano dallo sciocco all'inutile senza soluzione di continuità.

Come già *Super Princess Peach* e, in parte, *New Super Mario Bros.*, anche *Kirby: Squeak Squad* pare quindi un platform game ripescato da un'epoca lontana e ritoccato ad arte per ammantarlo di un'aura di contemporaneità. A chi ha iniziato a giocare da poco, *Squeak Squad* piacerà da impazzire. I fan di vecchia data, invece, si divertiranno un pochino meno. I tempi, insomma, stanno veramente cambiando.





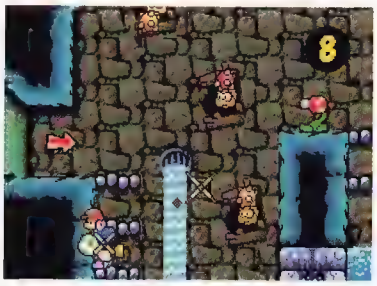
Lo stile grafico di *Squeak Squad*, nemmeno a dirlo, è semplicemente favoloso: i fondali sono colorati con un gusto squisito, mentre i personaggi che scorrazzano per Dream Land paiono più squilibrati che mai

YOSHI'S ISLAND DS

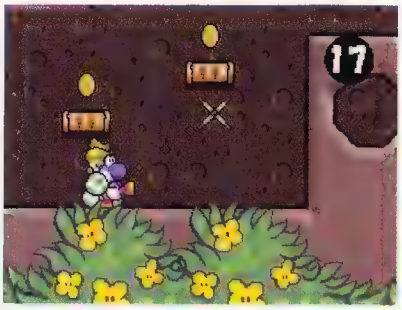
SISTEMA: DS VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: ARTOON VOTO: 7 SU 10

Quella di sviluppare un vero e proprio seguito per *Yoshi's Island*, uno dei migliori giochi di piattaforme di tutti i tempi, non è solo un'impresa ambiziosa, ma addirittura una sorta di missione impossibile. Nemmeno Nintendo, nel corso degli anni, è riuscita a trovare il coraggio necessario per provarci, ripiegando invece su esperimenti ludici che con il vecchio *Yoshi's Island* avevano in comune giusto il protagonista, gli scenari e l'atmosfera.

Proprio alla luce di quanto appena esposto, quindi, l'annuncio un po' in sordina di *Yoshi's Island 2* allo scorso E3 fece da catalizzatore per un comprensibile entusiasmo. Un entusiasmo subito frenato quando si diffuse la voce che al timone di questo progetto non si potevano riconoscere Miyamoto e i suoi, ma un piccolo team di sviluppo battezzato Artoon. Lo sconforto, tra gli appassionati, era legato al passato di questa software house, capace di disastri ludici come i due episodi della serie di *Blinx* per Xbox e il catastrofico *Yoshi's Universal Gravitation* per GBA.



Ognuno dei cavallerizzi improvvisati vanta abilità e caratteristiche peculiari: sono comunque Baby Peach e Baby Mario a recitare il ruolo di protagonisti delle sezioni di gioco più memorabili



Con il senno di poi, non è difficile capire perché Nintendo abbia invertito la direzione di marcia e cambiato il titolo a questo gioco, sostituendo il '2' dopo *Yoshi's Island* con un più modesto 'DS': in effetti, questo non è il seguito di uno dei più ispirati platform game di tutti i tempi, ma una versione aggiornata di quel vecchio classico. Artoon si è limitata a prendere dagli archivi di Nintendo i manuali di game design stilati nel lontano 1995, ricalcando pagina per pagina tutto quello che poteva essere copiato con una bella grafia. Il risultato è un gioco che assomiglia a *Yoshi's Island* nelle scelte stilistiche e lessicali, ma che non ne condivide la cura grammaticale.

Ad un mero livello superficiale, ovvero se si decide di badare esclusivamente all'impianto grafico e sonoro, le differenze tra la versione SNES e quella DS di *Yoshi's Island* sono veramente minime, anche se significative: sono spariti quei giganteschi fiori in primo piano che regalavano al gioco una profondità prospettica vertiginosa, così come sono andati perduti tanti piccoli tocchi di classe che facevano dell'isola degli Yoshi un mondo ricco di fantasia e di deliziosi imprevisti. *Yoshi's Island DS* è poi abbruttito anche da alcuni sprite decisamente poco ispirati, primo fra tutti quello dell'orribile Baby DK, solo uno degli infanti Nintendo sistemati a cavalcioni dell'arcobalenato esercito degli Yoshi in questa stravagante avventura. Inoltre anche il mondo di gioco pare aver perso parte di quell'energia cinetica che dava all'episodio per SNES un tono tanto particolare.

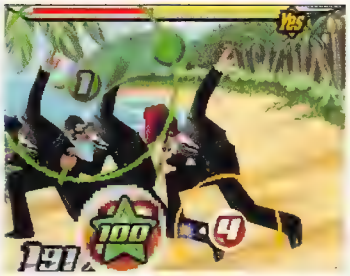
Quei pochi elementi ludici che Artoon ha aggiunto al canovaccio base, ovvero un level design che si estende su entrambi gli schermi di DS, oppure la già accennata trovata del cambio di fantino, arricchiscono solo in minima parte la struttura di gioco, inquinandola invece con troppi fattori con i quali sperimentare. Ovviamente, vista la qualità del materiale a disposizione di Artoon, *Yoshi's Island DS* resta comunque un platform game due spanne sopra la media, anche se più per motivi d'atmosfera che per vanti ludici veri e propri. L'attraversata di un lago di lava sui trampoli rubati ad uno Shy Guy, per esempio, non può che far sorridere gli appassionati di lunga data.

Ma a conti fatti, *Yoshi's Island DS*, così come *Kirby Squeak Squad*, suona più come una coltellata al cuore dei fan della vecchia guardia che come un omaggio alla loro pazienza e al loro amore per lo stile Nintendo. I nuovi arrivati, e chi in passato non ha avuto modo di passeggiare tra le colline, le magioni e le teleferiche dell'isola degli Yoshi, si troverà invece immerso in un gioco di piattaforme come non se ne fanno più da tempo. Per qualcuno, insomma, *Yoshi's Island DS* sarà il primo, vero *Yoshi's Island*. E per **Videogiochi** è impossibile non provare almeno un po' di invidia.

Le scelte cromatiche di Artoon hanno reso l'isola degli Yoshi un luogo ancora più vibrante, gommoso e ricco d'atmosfera. Peccato che quanto detto sia vero solo e soltanto sotto il profilo stilistico

Sono solo giochini

Affrontare *Yoshi's Island DS* con il piglio del completista può trasformarsi in una pratica ludica a dir poco snervante, vista la quantità di monetine, medagliette, margheritoni e amenità varie sparpagliate con perfidia su piattaforme sempre un passo oltre alle capacità di Yoshi, dei suoi fantini e della maggior parte dei giocatori. Fortunatamente, quando si è stremati si può battere in ritirata e dedicarsi alla solita infornata di minigiochi. Si tratta, come al solito, di sciocchezze ludiche vestite a festa, ma non è difficile trovarne almeno un paio capaci di titillare la fantasia e la voglia di giocare.

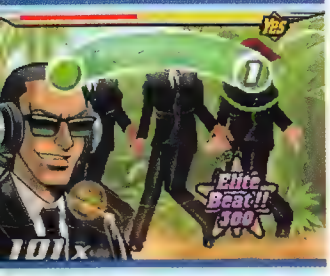


ELITE BEAT AGENTS

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INIS VOTO: 7 SU 10

Le canzoni in scaletta sono mediocri cover dei brani originali, e il fatto di aver scelto pezzi celebri e iperprodotti non può certo essere visto come un colpo di genio da parte di Inis

Sei nella band



La modalità multiplayer principale di *Elite Beat Agents* si appoggia alla connessione Wifi su scala locale e richiede una game card per ogni giocatore. Fino a quattro disegnatori musicali possono esibirsi in stravaganti duelli all'ultima nota (o, per meglio dire, all'ultima icona) o in appassionanti duetti collaborativi. Con una sola game card, invece, si può optare per una sfida nella modalità Versus grazie alla funzione di game sharing.

Per molti, *Ossu! Tatake! Ouendan!* è a conti fatti il miglior gioco disponibile per Nintendo DS: accessibile, originale, impegnativo. E non solo, naturalmente. *Ouendan!* è anche un rhythm game genuinamente folle e estremamente divertente, sia da giocare che da guardare (o da ascoltare). Più che un vero e proprio seguito, *Elite Beat Agents* è di fatto un'edizione piegata ai canoni occidentali del primo esperimento ludico di Inis su DS. Chi sperava di trovare in *Elite Beat Agents* nuove e spassose traiettorie musicali, ovviamente da ridisegnare sul touch screen accompagnando il ritmo di una colonna sonora sopra le righe, non potrà insomma che restare deluso. Di nuovo, infatti, in *Elite Beat Agents* c'è veramente pochino, almeno a livello di meccanica di gioco.

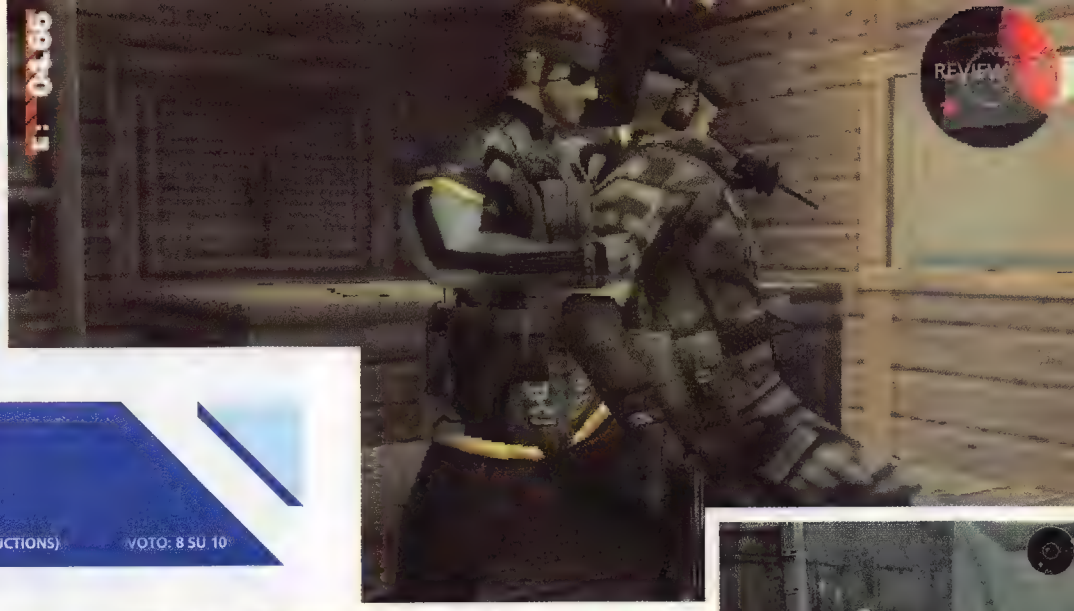
Ancora una volta, quindi, Inis ha pensato di lasciare al giocatore il compito di picchiettare la punta dello stilo sul touch screen per ricostruire con precisione e velocità una manciata di canzoni più o meno celebri (e più o meno ispirate: si passa senza soluzione di continuità da 'Material Girl' di Madonna a 'Y.M.C.A.' dei Village People, da 'Canned Heat' di Jamiroquai a 'I Was Born to Love You' dei Queen). Per riuscire nell'impresa, almeno a livello teorico, basterebbe un buon senso del ritmo accompagnato ad una mano ferma. In realtà, però, ai giocatori viene anche richiesta una discreta dose di concentrazione, perché fissare l'attenzione sul flusso musicale non è poi tanto semplice, soprattutto quando sullo schermo si rincorrono (e si spintonano) tavole e vignette tratteggiate da un gruppo di grafici con l'argento vivo addosso. Come già per *Ouendan!*, le storielle raccontate sul display superiore di DS costituiscono da sole un buon motivo per avere in simpatia i ragazzi di Inis e il loro stravagante immaginario.

Le storielle raccontate sul display superiore confermano i ragazzi di Inis come ispirati barzellettieri: tra registi in crisi creativa, modelle sperdute su un'isola deserta e babysitter palestrati c'è di che ridere e sorridere, sempre e comunque

Gli Elite Beat Agents del titolo, ovvero un gruppo di 'uomini in nero' alle dipendenze di una misteriosa agenzia governativa (o pseudo tale), sono costretti dagli eventi a soccorrere e ad aiutare uno stralunato campionario di anime in pena. Queste ultime, che in *Ouendan!* si potevano riconoscere sotto alle vesti di svitati cuochi di sushi e di pavidi studenti universitari, sono stavolta portate su schermo con un gusto occidentale che (almeno agli occhi di chi in Occidente ci vive) pare decisamente più canonico e meno irriverente del previsto. Sia chiaro che i racconti, spesso più appoggiati che avvinghiati ad una determinata canzone, continuano a stimolare risate, sorrisi e giramenti di capo, ma l'impressione generale è che un po' di follia, nel processo di adattamento, sia andata irrimediabilmente perduta.

Poco male, comunque, perché il gioco vero e proprio resta un rhythm game fuori dai canoni, sia per merito del sistema di controllo estremamente trasparente, sia per la fantasia con la quale sono state trasformate in icone e traiettorie le battute ritmiche dei vari brani in scaletta. Il lavoro di adattamento di *Ouendan!* al mercato statunitense si è portato dietro anche una maggiore attenzione all'impostazione delle schermate delle opzioni e alla sezione incentrata sul multiplayer, oltre che il supporto del Rumble Pak per DS. Tutte cose da poco, in effetti, che riescono solo parzialmente a compensare la perdita della vertigine culturale che tanto colorava le spiritosaggini di *Ouendan!*. Ma tutte cose che, a conti fatti, fanno di *Elite Beat Agents* un gioco decisamente più curato, pulito e rifinito del suo istrionico gemello orientale.

Come in *Ouendan!*, la qualità audio dei vari brani è rimasta decisamente bassa. Un paio di buoni auricolari, comunque, migliorano nettamente la situazione



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

SISTEMA: PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO (KOJIMA PRODUCTIONS) VOTO: 8 SU 10

Sebbene ritenuto improbabile dallo stesso Hideo Kojima all'epoca in cui PSP si affacciava sulla scena degli handheld, *Metal Gear Solid: Portable Ops* riesce a portare il 'tactical espionage action game' sul sistema Sony dopo due edizioni di divaganti card game. E lo fa in grande stile, ricalcando quasi pedissequamente la formula alla base della serie principale, riprendendo il racconto della genesi di Big Boss negli anni '70 post-*Snake Eater* e introducendo ciò che serve per dare un senso al suo insediamento nel nuova piattaforma.

Da un punto di vista squisitamente estetico, *Portable Ops* ribadisce il talento degli ingegneri di Kojima Production nello sfruttamento massiccio dell'hardware su cui operano, proponendo da una visuale libera, analoga a quella inaugurata in *MGS3: Subsistence*, scenari tridimensionali di buona complessità, abitati da attori praticamente indistinguibili per dettaglio, comportamento e animazioni da chi li ha preceduti sui televisori da salotto. Malgrado i compromessi dettati dal layout di PSP, Naked Snake conserva le voci principali del suo repertorio di mosse, dal toc toc sulla parete a cui aderisce di schiena al CQC necessario per stendere o interrogare il nemico, passando per l'intimidazione di quest'ultimo prendendone di mira testa o genitali. Sebbene l'assenza di un secondo stick analogico sia stata tamponata con l'assegnazione dei comandi di regia alla croce direzionale (comunque trasferibili sul disco analogico o sui tasti frontali), l'abuso del dorsale sinistro per centrare l'inquadratura resta inevitabile. Ma complice un ritmo di gioco non certo frenetico, la tradizionale miopia delle guardie e soprattutto l'intelligente sostituzione del radar con un oscilloscopio che mostri intensità e provenienza del rumore prodotto da chi è nei paraggi (di fatto ampliando la propria percezione dell'area di gioco), il problema dell'inquadratura finisce per inficiare l'esperienza non più di quanto accadesse in *Snake Eater*.

I dati statistici che distinguono un soldato dall'altro sono numerosi, egregiamente esposti e facilmente consultabili. Per esempio, alcuni sono scarsi nel CQC, significando l'impossibilità di afferrare un nemico alle spalle, ma eccellono nella velocità di marcia o di trasferimento dei corpi presso il camion deputato alla raccolta di forze fresche

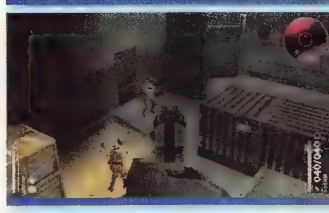
I membri della propria squadra operativa non agiscono da semplici surrogati di vite extra. Quelli con indosso la medesima divisa del nemico possono passeggiare allo scoperto liberamente fintanto che non compiano azioni sospette (come sdraiarsi per terra e puntare un'arma) o si facciano vedere dopo aver insospettito una guardia con un rumore

Ma al di là di ciò che *Portable Ops* riesce a tramandare dell'esperienza PS2, sono le caratteristiche che introduce sulla base delle specificità di PSP a renderlo sufficientemente particolare da eludere l'accusa di 'semplice' miniaturizzazione. Se da un lato la meccanica di base ricorda la serie maestra, dal punto di vista strutturale *Portable Ops* fa gioco a sé. Allestite in ambienti di modeste dimensioni accessibili attraverso un'apposita mappa geografica, le missioni possono durare pochi minuti come mezz'ora, a seconda che si decida (o venga imposto) di puntare direttamente verso l'obiettivo (generalmente indicato con una chiara X sulla mappa) o di dedicarsi al reclutamento di nemici preventivamente storditi. I loro servigi potranno poi essere sfruttati in battaglia nell'ambito di una Sneaking Unit di quattro elementi da manovrare uno per volta, oppure assegnandoli ai reparti di intelligence, quello medico o quello tecnico per ottenere informazioni, item e attrezzature autoprodotte. L'ampia gamma di abilità che caratterizza ciascun commilitone conferisce alla fase di allestimento del proprio esercito una profondità da JRPG e a quella operativa una declinazione tattica inedita. Nel frattempo, i fan della serie non potranno fare a meno di apprezzare la sensazione di prendere parte alla nascita di quell'impero militare che avrebbe poi gettato le fondamenta di Outer Heaven.

L'ingegnosa integrazione con le funzionalità online di PSP (vedi box) amplifica ulteriormente il valore di *Portable Ops*, un prodotto unico nella sua capacità di invadere ogni angolo dello spettro funzionale del sistema Sony e, soprattutto, di offrire qualcosa di realmente nuovo malgrado la pesante tradizione da cui deriva. Pur penalizzato da un'accessibilità discutibile per i neofiti, e qui aggravata dai limiti di PSP, per i fan della serie, *Portable Ops* può tranquillamente essere considerato come un suo nuovo, pieno e imprescindibile capitolo.

Il lock-on semiautomatico aiuta a destreggiarsi nei conflitti a fuoco, risolvendo in parte i problemi di regia, ma basta che la linea di tiro venga attraversata da un ostacolo qualsiasi per 'sganciarsi' dall'obiettivo e gettare nel panico. Una scelta discutibile

Online war



Caratterizzata da un livello di completezza non dissimile da quella proposta in *MGS3: Subsistence*, la modalità online (Ad-Hoc e Infrastructure, e non manca il Game Sharing) di *Portable Ops* è tradizionale, ma per certi versi interferente con quella offline. Giocando in modalità 'realistica', i membri della propria Sneaking Unit sconfitti in battaglia vengono trasferiti nella collezione di chi li ha abbattuti a patto di non sollevare bandiera bianca, nel qual caso entrambe le parti rinunciano a conservare le milizie acquisite. Ma esistono altri modi per rinfoltire le fila del proprio esercito. Collegandosi ad un qualsiasi access point, il gioco opera una ricerca dei soldati nell'etere per poi eventualmente trasferirli nelle proprie fila. Ovviamente la ricerca è puramente fittizia (di fatto il sistema non fa che sbloccare soldati speciali già presenti su UMD), ma, grazie anche alla modalità 'cyber-survival' (che permette di inviare soldati al fronte perché si confrontino in autonomia con le forze di altri utenti, eventualmente tornando a casa con gustosi bottini), l'illusione che la rete sia davvero teatro di un'immensa guerra virtuale è forte.

BROTHERS IN ARMS D-DAY

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: GEARBOX SOFTWARE VOTO: 6 SU 10

Aquile urlanti

Come per la modalità single-player, anche quella multiplayer (Ad-Hoc) in chiave cooperativa è vittima delle deficienze del motore grafico. Lo svolgimento delle 12 schermaglie concepite per questa modalità (ma affrontabili anche in solitudine) sembra appesantito dalla comunicazione fra le due PSP linkate in WiFi, risultando in un'esperienza di corale delusione piuttosto che di piacevole cameratismo. *BIA: D-Day* è inoltre il gioco meno indicato per sostenere la tesi che lo schermo di PSP non sia afflitto da ghosting (qui esaltato dal basso frame rate medio) o bleeding (i neri andrebbero evitati come la peste).

L'incrocio fra il ponderato tatticismo promosso dalla serie *Brothers in Arms* e la definizione grafica offerta dall'ampio schermo di PSP suona come un matrimonio perfetto. Sebbene la frenesia dello sparatutto classico mal si sposi con il layout mono-stick del portatile Sony, non v'è ragione per cui quest'ultimo non possa sostenere le dinamiche di squadra a base di coperture, accerchiamenti e fuochi incrociati che caratterizzano l'atipico shooter di Ubisoft. Del resto si tratta di tessere una tela di comandi di spostamento e ordini di soppressione al fine di intrappolare il nemico dietro la sua copertura, per poi aggirarlo e disporne con relativa calma.

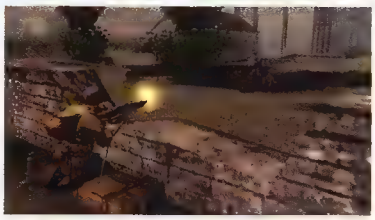
In questo senso, *Brothers in Arms: D-Day* funziona più che decentemente. Premere e rilasciare il tasto triangolo indicando l'obiettivo col reticolo di mira è tutto ciò che serve per impartire ordini di movimento e soppressione, mentre l'azione sui dorsali sinistro e destro permette rispettivamente di muoversi lateralmente e sparare. Altri comandi come la dispersione e il raggruppamento sono associati a due direzioni del D-pad, con le restanti deputate alla ricarica o al cambio della propria arma. Il tasto Quadrato per lanciare granate, X per accucciarsi o interagire con lo scenario e Cerchio per zoomare completano il repertorio. Piccoli accorgimenti come l'aggancio automatico del bersaglio negli scontri ravvicinati denunciano una buona comprensione di ciò che fa la differenza fra una riuscita trasposizione su PSP ed una fallimentare.

Il lock-on innescabile negli scontri diretti e ravvicinati è volutamente impreciso (il reticolo di mira fatica a seguire il bersaglio in movimento) per evitare che il giocatore ne abusi lanciandosi a testa bassa nelle fila nemiche

Bastano però poche partite per rendersi conto di come tutto questo inciampi nel meno prevedibile dei difetti. Dal punto di vista tecnico, *Brothers in Arms: D-Day* è afflitto da una sensibile lentezza e da una forte predisposizione alla perdita di fotogrammi. Sebbene il sistema di gioco sia tale da sopportare le esitazioni del motore grafico, non altrettanto si può dire dei controlli, che già in momenti moderatamente caotici cominciano a patire un sensibile ritardo nella risposta e di conseguenza a peccare di precisione.

Pur confermandosi esperienza cerebralmente appagante come i due capitoli precedenti di cui è fusione, *BIA: D-Day* sembra combattere con le sue carenze tecniche più di quanto si sia disposti ad accettare. E al di là dell'estetica, questa lotta intestina si manifesta anche nel comportamento delle IA, alleate o nemiche che siano. Se è cosa buona e giusta che il tedesco preso di mira si allontani dalla sua postazione, non altrettanto è vederlo incerto su cosa fare dopo. Spesso e volentieri si limita a correre allo scoperto senza meta, finendo inevitabilmente nelle braccia della morte. Altre volte resta sul posto, assorbendo colpi senza neanche intuirne la provenienza. Lanciategli una granata, e dopo essersi allontanato dall'ordigno (bravo) potreste vederlo ritornare sul posto, per nulla allarmato, quasi dimentico del pericolo appena scampato.

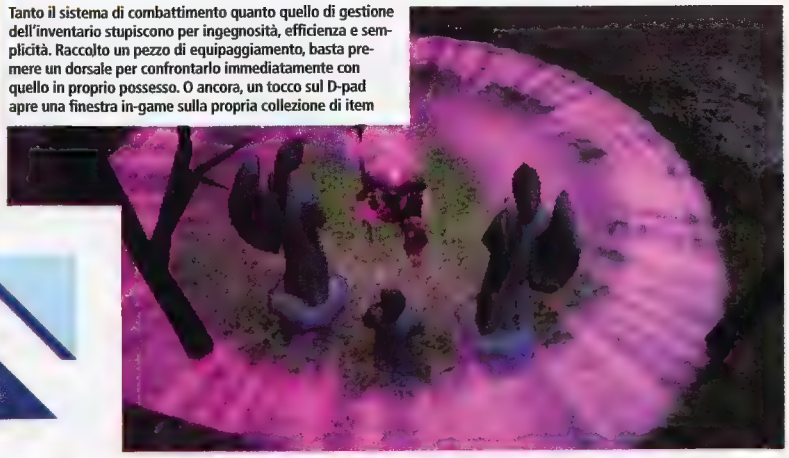
E così, malgrado un sistema di controllo ben ponderato e una nutrita schiera di missioni ad alto coefficiente tattico, *BIA: D-Day* finisce per darsi la proverbiale zappa sui piedi, tradendosi proprio negli aspetti su cui i suoi predecessori per console e PC hanno saputo costruirsi la buona reputazione che meritano.



I fan della serie apprezzeranno la presenza di volti noti in *BIA: D-Day*. Un po' meno il fatto che proponga le stesse missioni e gli stessi scenari degli episodi precedenti

Sparare ad un nemico senza esporsi è problematico, per non dire impossibile, il che significa ricevere in cambio qualche secchiata di piombo nazista. Fortunatamente basta stare al riparo per qualche secondo per recuperare l'energia perduta

Tanto il sistema di combattimento quanto quello di gestione dell'inventario stupiscono per ingegnosità, efficienza e semplicità. Raccolto un pezzo di equipaggiamento, basta premere un dorsale per confrontarlo immediatamente con quello in proprio possesso. O ancora, un tocco sul D-pad apre una finestra in-game sulla propria collezione di item

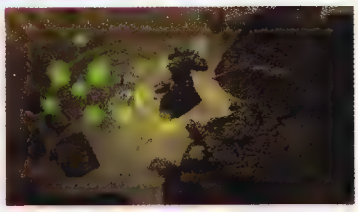


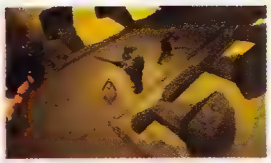
DUNGEON SIEGE THRONE OF AGONY

SISTEMA: PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: 2K GAMES SVILUPPATORE: SUPERVILLAIN STUDIOS VOTO: 7.5/10

La penuria di action RPG in stile *Diablo* disponibili su PSP è tale che viene quasi istintivo scrutare questo *Throne of Agony* con la diffidenza di chi sospetta un prodotto realizzato per spillare soldi facili da un'affamata comunità di appassionati. Ma nonostante 2K Games non sia certo refrattaria all'idea di pubblicare l'unica alternativa al franchise *Untold Legends* di SOE (la cui ultima edizione per PSP risale alla prima metà dell'anno scorso), va dato atto agli sviluppatori di SuperVillain Studios di aver di fatto confezionato uno dei migliori esemplari della categoria.

Forte della licenza di un titolo per PC come *Dungeon Siege*, *Throne of Agony* non reinventa il genere, non ne allarga i confini, ma ne applica gli stilemi con estrema competenza. Contenutisticamente abnorme per quantità e varietà di scenari, quest e nemici proposti, l'opera di SuperVillain appare così completa da risultare quasi 'sprecata' nell'ottica di quel genere di intrattenimento leggero tipicamente offerto da un sistema portatile. Eppure c'è tutto quello che ci si può aspettare da un action RPG per PC o console da salotto, con la non trascurabile aggiunta di un comparto grafico di prim'ordine, un'interfaccia utente estremamente intuitiva e funzionale, e una serie di piccoli ma importanti accorgimenti atti a fluidificare l'esperienza di gioco.



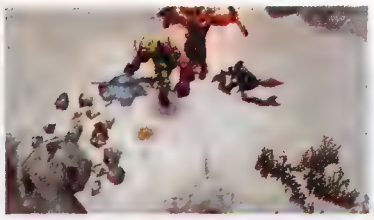


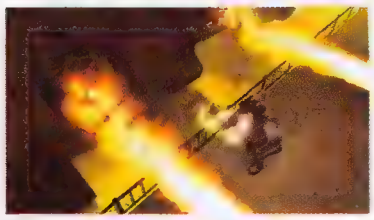
Pur restando completamente autonomo, il Follower può essere per certi versi 'elaborato' stabilendo quali delle sue variegate abilità (sbloccabili nel tempo) debba porre al servizio del giocatore

Ma ciò che distingue *Throne of Agony* dagli altri esponenti del genere è il protagonista. O meglio, i protagonisti. Allister il Battle Mage, Mogrim il Warlord e Serin lo Shadow Stalker sono i tre personaggi fra cui è dato scegliere il proprio alter ego. Ciascuno di loro vanta ovvie specificità caratteriali e prestazionali (da potenziare e 'plasmare' nel corso del gioco a suon di punti esperienza), ma soprattutto è affiancato da un 'Follower', personaggio di supporto governato dall'IA e anch'esso suscettibile di upgrade ed elaborazione. Per ogni protagonista esistono inizialmente due esemplari di Follower tra cui scegliere, ma altri cinque si rendono disponibili nel corso dell'avventura, alternabili a mo' di Summon. Pensati in chiave di 'bilanciatori' rispetto alle caratteristiche del loro padrone (uno dei Follower del guerriero Mogrim è un mago, ad esempio), questi compagni d'avventura soddisfano egregiamente il duplice obiettivo di arricchire i sentieri di personalizzazione e di introdurre accenni di party management in un genere tradizionalmente fondato sull'uno contro tutti. Il risultato, a bene vedere, è un delizioso 'action-party-RPG', per di più condivisibile in co-op con un amico (e rispettivo Follower) via WiFi Ad Hoc.

Malgrado le sue chiare qualità, il valore di *Throne of Agony* è mitigato da una sconveniente serie di difetti che, pur non inficiando gravemente l'esperienza complessiva, impediscono all'opera di SuperVillan di sedere nei piani alti della classifica di genere. In primis, i tempi di attesa che precedono l'ingresso di ogni area possono talvolta sfiorare il minuto, e la pur eccellente organizzazione dei menu è tarlata da un lieve ma fastidioso ritardo nella passaggio fra le diverse 'pagine' di cui si compone. Complice lo zelo con cui il gioco fornisce nuovo e più potente equipaggiamento, il livello di difficoltà di *Throne of Agony* parte basso e resta tale fino al termine dell'avventura, opponendo timida resistenza solo in occasione dei confronti con i boss. Infine, è d'uopo segnalare gli strascichi di uno sviluppo apparentemente giunto al capolinea col fiatone nella forma di glitch grafici di vario tipo, bug da reset e reload e fallaci routine di pathfinding che vedono talvolta il Follower incastrarsi nello scenario. L'occorrenza è infinitesimale rispetto all'epica durata di gioco, ma non per questo meno condannabile.

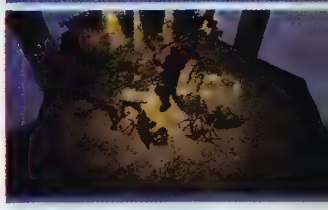
Confrontando pro e contro, quindi, *Throne of Agony* esce vincitore, ma ferito. In ogni caso, un importante contributo al genere, consigliato a chiunque non abbia mai sperimentato questa declinazione di RPG o ne sia follemente innamorato.





Il motore grafico, pur non toccando gli ambiziosi 60 fotogrammi al secondo, gestisce egregiamente ambienti complessi, concedendosi persino il lusso di modificarne i colori in funzione del ciclo notte/giorno

Way of the warrior



Sposando una recente tendenza nel genere RPG, il sistema evolutivo di *Throne of Agony* tiene in debito conto l'eventualità che il giocatore si possa disaffezionare al proprio alter ego e voglia sperimentare altre tattiche di combattimento e sopravvivenza. Se quella di cominciare una nuova partita con un diverso personaggio è la scelta drastica, quella dolce è lasciare che l'evoluzione faccia il suo corso. Raggiunto il livello 30 e poi il 60, diventa possibile dirottare la crescita lungo i sentieri evolutivi della classe 'Hero' e 'Legendary' rispettivamente, ciascuno piastrellato con nuove abilità extra.

LA STORIA DI...
CHOPLIFTER

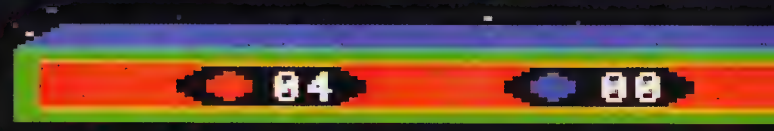
Può un classico dei giochi d'azione, apparentemente legato a drammatici eventi reali, nascere solo grazie a un periodo di apatia?

FORMATO: **APPLE II** PRODUTTORE: **BRODERBUND SOFTWARE** SVILUPPATORE: **DAN GORLIN** ORIGINE: **STATI UNITI** DATA DI PUBBLICAZIONE: **1982**

HELICOPTER

Il 20 gennaio 1981 è stato un giorno particolarmente lieto nella recente storia statunitense. Pochi minuti dopo l'insediamento di Ronald Reagan alla Casa Bianca, 52 ostaggi americani tenuti bloccati sul suolo iracheno vennero liberati dopo 444 giorni di prigionia e dopo i numerosi tentativi falliti del precedente presidente Jimmy Carter. Appena un anno prima, Carter aveva autorizzato l'operazione Eagle Claw, con otto elicotteri TH-53 incaricati di recuperare gli ostaggi dall'ambasciata americana di Teheran. La missione si concluse in tragedia, con uno degli elicotteri che urtò contro un Hercules C-130, uccidendo otto soldati e ferendone molti altri. Al di là delle implicazioni politiche, la figura dell'elicottero come mezzo per il recupero d'ostaggi era così entrata nell'immaginario collettivo.

Due anni più tardi, nel maggio del 1983, i cinema americani erano piastrellati con le immagini di un elicottero Gazelle pesantemente modificato. Columbia Pictures stava infatti lanciando 'Tuono Blu', un film che fece inizialmente fatica al botteghino, ma che finì per incassare oltre 42 milioni di dollari. L'avveniristico elicottero apparve così su una gamma enorme di prodotti, dalle cartelle ai libri da colorare, generando persino una serie TV trasmessa dal cana-le nazionale ABC. Ancora una volta, l'elicottero si fece strada nella cultura popolare americana.



CONVERSIONI INVERTITE

Il successo di *Choplifter* gli spianò la strada verso le sale giochi, solitamente percorsa in senso inverso. Sega ne comprò la licenza nel 1985, lavorando in prima persona sulla conversione. Gorlin ricorda: "Non mi occupai del coin-op: fu Sega a farlo e, a parte qualche breve colloquio con i programmatori, non venni coinvolto nello sviluppo. Ma ci misero comunque il mio nome: è stato un bel gesto". Nonostante l'inclusione di un sistema di punteggio più tradizionale, la versione da sala fu un tale successo che il gioco approdò su una vasta gamma di piattaforme durante gli anni '80. Il nome di Gorlin apparì su molte di queste conversioni, dal NES al TI-99/40 di Texas Instruments, pur non essendovi stato coinvolto direttamente.

Compresso fra i due eventi, all'inizio del 1982, fece capolino un gioco curiosamente legato ad entrambi. *Choplifter* era un titolo d'azione con un'anima thriller e un'atmosfera sorprendentemente contemporanea, in grado di miscelare un'insana dose di abilità manuale con obiettivi ben ponderati e altamente gratificanti. La missione del giocatore era quella di condurre un elicottero alla distruzione di una serie di basi nemiche, così da poter liberare gli ostaggi imprigionati al loro interno. Una volta annientate le basi, era necessario atterrare, raccogliere gli ostaggi e condurli alla salvezza del proprio quartier generale. Qualsiasi errore significava la morte dei prigionieri, vuoi schiacciati dall'elicottero o uccisi dai nemici. Semplice, ma esaltante, impegnativo e incredibilmente pronto al momento giusto.

Dan Gorlin, unico creatore e programmatore di *Choplifter*, era infatti in cerca di qualcosa da fare per sei mesi. Seduto in una casa di Los Angeles che stava cercando di vendere, Gorlin finì per mettersi a smanettare con un Apple II che gli aveva prestato suo nonno. Da sempre appassionato di elicotteri e con un notevole background da programmatore, Gorlin sfornò il gioco in quel breve semestre. Della fase di playtesting si occupò un ragazzo della zona, assunto da Dan per riparargli la macchina: una scelta che contribuì inaspettatamente all'evoluzione di *Choplifter*. "Era un appassionato totale di *Defender*", ricorda Gorlin. "Un giorno mi disse: 'Dovresti metterci degli omini da recuperare'".

Le somiglianze fra i due titoli sono state rimarcate più di una volta. Entrambi i giochi erano a scrolling laterale ed entrambi erano incentrati su mezzi aerei impegnati a salvare esseri umani. Ma *Defender* era un titolo ambientato nella fantascienza: nemici e scenario esistevano qualche centinaio d'anni nel futuro. *Choplifter*, invece, viveva nel presente e affondava le proprie radici nelle immagini di guerra dei telegiornali serali, rimandando agli eventi della crisi degli ostaggi di 12 mesi prima. Molte delle persone che provarono il gioco per la prima volta nel 1982 percepirono immediatamente un legame fra *Choplifter* e la situazione in Iran, ma Gorlin ha sempre negato un simile rapporto. Secondo il programmatore, si trattava semplicemente di "una combinazione di pura fortuna e influenze subliminali dell'epoca. Ricordo di aver deliberatamente puntato a una storia impegnativa perché volevo fare un po' di soldi, ma non sono nemmeno certo di essere stato il primo a definire quegli omini come 'ostaggi'. In tutta onestà, i benefici di un simile legame erano qualcosa che nessuno di noi poteva prevedere, soprattutto perché nessuno sapeva chi avrebbe comprato questi giochi uno o due anni dopo la loro uscita". Non c'è mai stato alcun invito a non realizzare un gioco che ricordasse così da vicino un disastro nazionale recente? "Diciamo che se qualcuno avesse provato a farmi desistere, non avrei opposto troppa resistenza all'epoca".

Ma suscitare un impatto emotivo (o quanto meno realizzare una dinamica di gioco che non fosse legata esclusivamente alla competizione) era parecchio importante per Gorlin. Gli ostaggi di *Choplifter* potevano essere semplici silhouette bianche, ma il gioco costringeva a dispiacersi per quei poveracci che venivano uccisi col proprio elicottero o non si riusciva a salvare. Non a caso la prima versione di *Choplifter* era priva di qualsiasi punteggio, e l'unica ricompensa consisteva nel salvare quanti più ostaggi possibile. "Gli sparatutto in cui si fanno saltare delle cose e si ammassano punti mi hanno sempre annoiato, e credo offrano un'esperienza ludica superficiale", dichiara. "Se non riesci a dare alla gente un senso di comunità nella loro vita di fantasia, cosa gli stai dando?".

> "Gli sparatutto in cui si fanno saltare delle cose e si ammassano punti mi hanno sempre annoiato, e credo offrano un'esperienza ludica superficiale"

Prima di avventurarsi in *Choplifter*, Gorlin aveva lavorato presso Rand Corporation, programmando linguaggi di IA su "un com-

Sebbene Gorlin sostenga che il gioco non sia stato influenzato dalla situazione in Iran, non è difficile capire perché la presenza di 64 ostaggi (solo due in meno dei 66 inizialmente prigionieri a Teheran) abbia spinto molti a intravedere un legame

puter da un milione di dollari. Credo avesse 256K di memoria!". Programmare ad alto livello è stato di qualche aiuto nello sviluppo di videogiochi? "Direi di no: il genere di lavoro che facevamo non era applicabile a dei giochi che giravano su una macchina da 1MHz e 48K", è la risposta. "Ma penso che qualcosa nelle creazione di IA mi abbia portato ad alterare il comportamento di tutti i giocatori di *Choplifter*. Erano tutti guidati da una sorta di casualità preindirizzata: c'era la sensazione che le cose non potessero ripetersi due volte in quel gioco ed era abbastanza voluto".

Ma più di ogni altra cosa era un senso di completezza a definire *Choplifter*: tutti gli elementi lavorano in estrema sintonia, con ogni azione che rappresentava un premio o una punizione per il comportamento del giocatore. La fisica del gioco era particolarmente valida, con l'elicottero che andava inclinato per muoversi e sparare al suolo. Era importante far si che il mezzo si muovesse realisticamente? "Molto, anche se non penso che 'realistico' sia la parola giusta", obietta Gorlin. "Non vola proprio come un elicottero, ma si ha la sensazione che sia un oggetto fisico di cui si ha pieno controllo. Adoravo quella sensazione e ho lavorato duramente affinché fosse perfetta".

Choplifter fu anche il primo titolo con cui molti giocatori fecero la conoscenza del malefico impero Bungeling, una compagine nemica che fece la propria comparsa trasversale in gran parte del software Broderbund, figurando anche nel titolo d'esordio di Will Wright, *Raid on Bungeling Bay*. L'idea dei Bungeling è stata di Gorlin o faceva parte di un progetto più grande, teso ad unificare tutti i franchise di Broderbund? "A dire il vero credo già ci fosse prima che arrivassi io", spiega Gorlin. "I Bungeling erano presenti nei primi giochi di Doug Carlston [cofondatore di Broderbund] e da allora nacque una specie di tormentone: tutti i cattivi da quel momento diventarono dei Bungeling. Era un po' come il Kaos in 'Get Smart' [serie poliziesca degli anni '60], se qualcuno se la ricorda".

La casa americana ebbe un ruolo fondamentale nella vita di Gorlin come game designer e sviluppatore. Sentirlo parlare del modo in cui si mise alla ricerca di un publisher non può che rendere nostalgici, ricordando anni in cui tutto era decisamente più semplice. "Mi misi a girare per i negozi d'informatica della zona, cercando di capire per quali case avrei voluto lavorare a giudicare dalle confezioni dei loro giochi. All'epoca i giochi venivano venduti in sacchetti con la copertina di cartone, perciò esaminare una linea di prodotti permetteva davvero di avere un'idea della gente alle sue spalle".

La base da cui decollare era un punto fermo nelle numerose conversioni del gioco, evolutosi insieme alle migliorie grafiche. Al di là di un upgrade cosmetico, il gameplay di ogni iterazione rimase fedele all'originale

Dopo essere stato respinto da Atari, Gorlin chiese a Broderbund di dare un'occhiata al suo gioco. "Sin dal principio parlai con gente divertente e in gamba. Mi fecero volare da loro dopo aver visto una demo del mio lavoro: credo di aver dormito a casa di Doug per qualche giorno, tanto per darvi un'idea. Erano bravi ad accogliere la gente nella propria famiglia e mi sentivo bene con tutti. E non era solo apparenza: era tutta gente genuinamente in gamba".

La maggioranza dei giocatori odierni si cimenta con *Choplifter* tramite un emulatore. È fastidiosa la sensazione che la gente si diverta col suo titolo senza aver dovuto sborsare una lira? "La maggior parte dei prodotti nei negozi oggi finisce nella spazzatura della storia in pochi mesi", risponde realisticamente. "Non si può non adorare il fatto che la gente stia ancora giocando con un titolo che ho realizzato nel 1982, 25 anni fa".

Attualmente Gorlin passa gran parte del proprio tempo ad insegnare musica, danza e cultura dell'Africa occidentale insieme alla sua compagnia di ballo, Alokli. Impossibile non chiedergli se si senta fortunato a poter trascorrere la propria vita facendo tutte le cose che ama. "In base alla mia esperienza, direi a chiunque stia facendo qualcosa che detesta di smettere immediatamente, a prescindere dalle conseguenze. Le cose si sistemano sempre quando si sta facendo qualcosa che ti stimola".

Una filosofia che sembra sottendere alla perfezione lo sviluppo di *Choplifter*, un classico nato per caso e per noia in una casa invenduta, e che deve uno dei suoi punti di forza al consiglio di un meccanico adolescente.

I contatori nella parte alta dello schermo indicavano il numero di ostaggi uccisi (rosso), salvati (verde) e portati in salvo con successo (blu)

SPEEDBALL 2
BRUTAL DELUXE

TIME EXTEND

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

FORMATO: **AMIGA**
PRODUTTORE: **IMAGEWORKS**
SVILUPPATORE: **THE BITMAP BROTHERS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **1990**

Tutti gli sport del futuro avrebbero dovuto assomigliare a Speedball 2. Eppure la disciplina futuristica targata Bitmap è ancora oggi in cerca di un degno erede

Dovendo scegliere fra morbide sfumature e forti contrasti a causa della non illimitata palette di colori di Amiga, i Bitmap Brothers presero la decisione giusta. Non altrettanto ponderato fu l'upgrade cromatico in una successiva versione CD32

Per i possessori di Amiga negli anni '90 il mondo era ovale, e il suo centro un triangolo. Il tempo era suddiviso in intervalli di 90 secondi, ciascuno annunciato e scandito da una sirena, un sibilo pneumatico e il suono di 36 pugni e calci convergenti su una sfera d'acciaio. Dribbling furibondi e scontri brutali rimanevano impressi sulle retine, le orecchie assalite da una sinfonia di sordi colpi metallici. I corpi si piegavano, volavano e finivano in sacrificio per il punteggio e un'insaziabile folla. 'Un giorno', recitava *Speedball 2*, 'tutti gli sport verranno giocati in questo modo'.

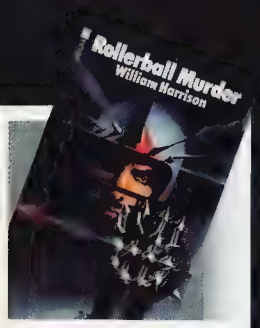
Eppure, dopo tutti questi anni, nessuno sport viene giocato a quel modo, e *Speedball 2* rimane ancora un caso unico nel suo genere. Dopo aver sancito la supremazia di Bitmap Brothers nell'ambito della scena arcade su Amiga, conquistato critica e pubblico e fatto da apripista all'etichetta Renegade (nata da una collaborazione con la casa discografica Rhythm King Records), *Brutal Deluxe* divenne una sorta di enigma, capace di proteggere la sua fanbase e confondere chiunque tentasse di sottrargliela. 'Come *Speedball*' divenne un'abusata analogia nell'industria, eppure nessuno riuscì ad eguagliarlo, Bitmap Brothers inclusi. Il seguito ufficiale, *Speedball 2100* per PlayStation, finì nell'oblio dei titoli budget poche settimane dopo la sua uscita e lo sviluppo di *Speedball Arena* per PC (mai uscito) portò la softco allo scioglimento.

Quasi una maledizione, insomma, contro cui a nulla sono valsi i tentativi, immancabili in quest'industria, di sezionare ed esaminare ogni aspetto del gioco: una volta fatto a pezzi, infatti, Speedball 2 appare come un coacervo di parti irregolari assemblate in maniera inusuale. C'è un'inquadratura dall'alto tanto vicina all'azione da compromettere la percezione dello spazio (così importante nelle simulazioni calcistiche). Ci sono gli star player, il cui impatto azzera le dinamiche di squadra, calamitando su di loro l'attenzione sia nelle fasi d'attacco che di difesa. E c'è un campo di gioco che ricorda quello di un flipper, con teletrasportatori, respingenti e moltiplicatori in grado di alterare prepotentemente la traiettoria della sfera.

Inoltre, il ritmo con cui vengono eseguiti lanci e scivolate è tanto importante quanto la loro direzione, mentre la pulsazione del sistema di controllo ad un tasto permea il subconscio come quella di un moderno rhythm game. Ognuno dei 90 secondi di una partita è scandito da questi colpi, col possesso di palla che ondeggia fra le due squadre come un pendolo. Il segreto, soprattutto nelle partite singleplayer, è quello di spezzare il ritmo imposto dal gioco ed imporre il proprio, ogni pressione del tasto finalizzata a favorire l'avanzamento del centravanti come fosse un treno merci.

Alla luce di questo, è evidente quanto minime siano le somiglianze con i cloni quali *Deathrow*, titolo per Xbox che alle sfere d'acciaio sostituisce dischi luminosi. La teoria secondo cui è suffi-

Vincere con pochi punti sul tabellone equivale quasi a perdere in *Speedball 2*: il vero obiettivo è quello di dominare la gara, accendendo i moltiplicatori, schiantando gli avversari e ammassando decine e decine di punti



BRUTAL REDUX

Mentre il publisher tedesco Frogster si prepara a lanciare un remake di *Speedball 2* per PC, gli ingredienti per un eventuale *Speedball 3* non sembrano mancare, custoditi ancora una volta nel racconto originale di Harrison. Il passaggio del gioco a sport sanguinario, per esempio, è stato semplicemente accennato in *Speedball 2*, ma saggiamente non approfondito al fine di non ridurre la platea di potenziali consumatori. Eppure il quadro dipinto da Harrison delineava sordide partite con uomini, donne e vestiti che si strappavano, penalità che prevedevano la rimozione dei caschi per gioco 'troppo noioso', palle dalle forme più assurde che mutilavano a caso chi le afferrava e partite in cui vinceva l'ultimo a rimanere in piedi, lasciando dietro di sé quella che l'autore definisce come "una striscia di sangue". Elementi che non dovrebbero faticare a far presa nel mercato videoludico odierno.

ciente prendere gli strati più esterni di un titolo seminale, aggiornarli e riproporli sul mercato per ottenere un prodotto comunque valido non trova conferma nel caso di *Speedball*, un gioco dall'alchimia inimitabile. Provate a rintracciare i Bitmap Brothers oggi (Eric Matthews è direttore dello sviluppo creativo presso gli studi SCEE di Londra e Cambridge, Mike Montgomery è direttore e co-fondatore di Tower Studios, casa specializzata nello sviluppo su piattaforme mobili, mentre Dan Malone è un grafico indipendente, il cui ultimo lavoro è la creazione di personaggi per il prossimo *SSX*), e probabilmente ricorderebbero gli uffici zeppi di pacchetti di sigarette accartocciati e i taccuini consumati su cui delineavano il gameplay di *Speedball*, riscrivendone costantemente le regole e praticamente ricreando ogni volta il gioco da zero. Titoli di questo tipo, così irregolari eppure così perfetti, racchiudono la quintessenza del videogioco, quella scintilla creativa che muove lo sviluppo e ne rende unico il risultato.

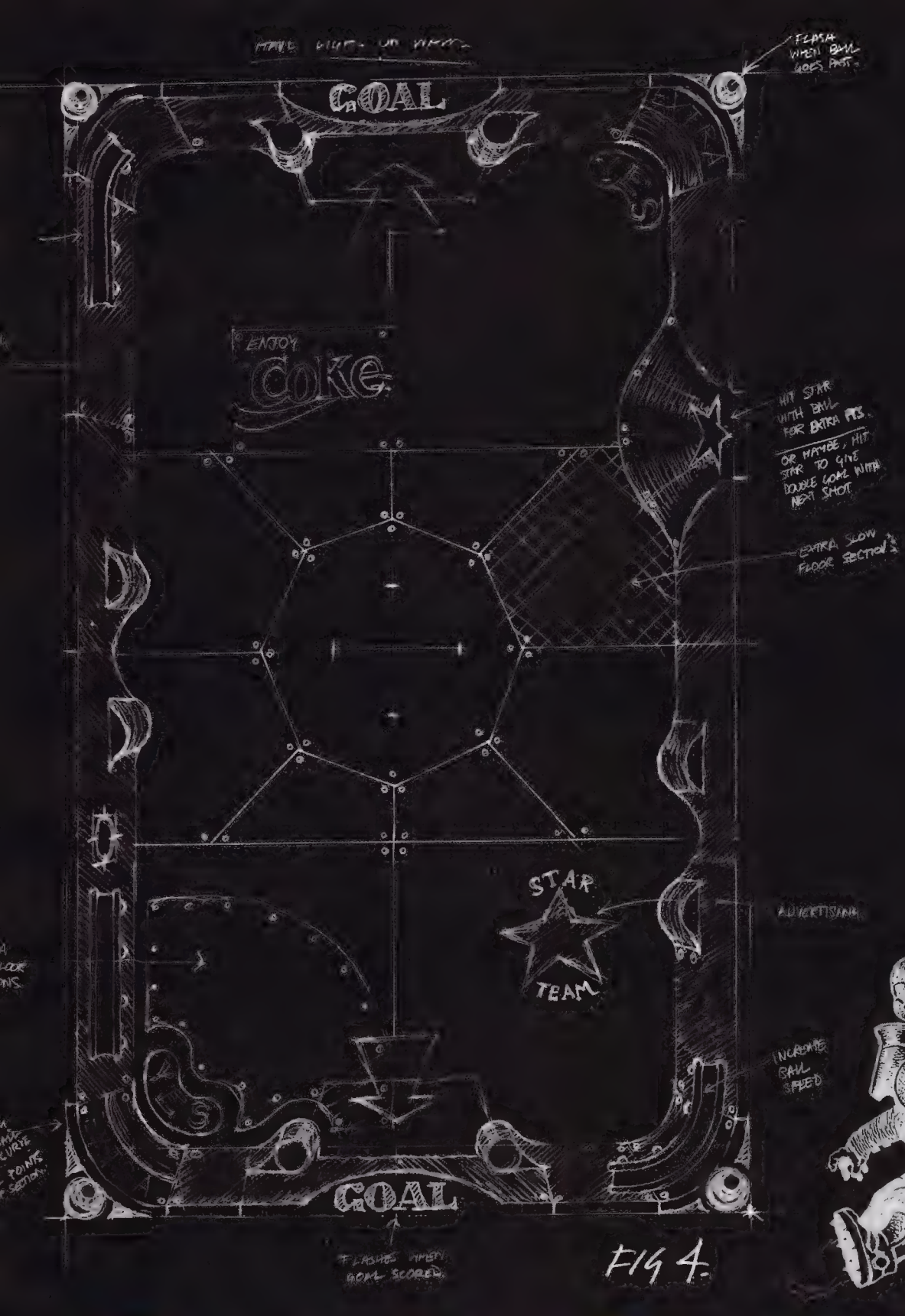
Ma l'alchimia di cui sopra a nulla servirebbe senza un catalizzatore: nel caso di *Speedball*, a dare fuoco alla miscela è stato 'Rollerball', sia sotto forma di racconto fantascientifico che del successivo adattamento cinematografico. L'opera di William Harrison (pubblicata su Esquire con il titolo di 'Rollerball Murder') era un concentrato di cattivi presagi per il futuro, con il suo sanguinoso mix di pattinaggio, lacrosse e arti marziali varie a denunciare i sintomi di un periodo nero per l'umanità. Il mondo di 'Rollerball Murder', degradato, dominato dalle multinazionali e con tutta la storia e il sapere archiviati su un vecchio computer, orbita attorno ai suoi stadi: enormi calderoni in cui emozioni, ambizioni e avidità sociali potevano essere annegate nel sangue e convenientemente spazzate via.

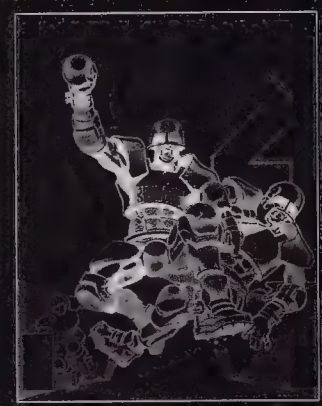
Quella che è germogliata come una parodia senza pretese del rollerballer Jonathan E. e dei suoi compagni è sbocciata in un enfatico tributo

Dopo aver catturato l'energia di un simile concetto con il primo *Speedball* (un prototipo decisamente grezzo e zoppicante se paragonato al suo sequel), Bitmap l'ha ripreso con convinzione anche in *Brutal Deluxe*. E così, quella che è germogliata come una parodia senza pretese del rollerballer Jonathan E. (le schermate dei menu di *Speedball* mostravano l'immagine di guanto con spuntoni che martella nervosamente su una coscia in armatura, l'iconico tic del personaggio cinematografico interpretato da James Caan) e dei suoi compagni è sbocciata in un enfatico tributo grazie alla sapiente opera del grafico Malone. Riverente eppure unica, esuberante eppure semplice, la storia dell'ascesa dei Brutal Deluxe di *Speedball* era un adattamento di prima categoria.

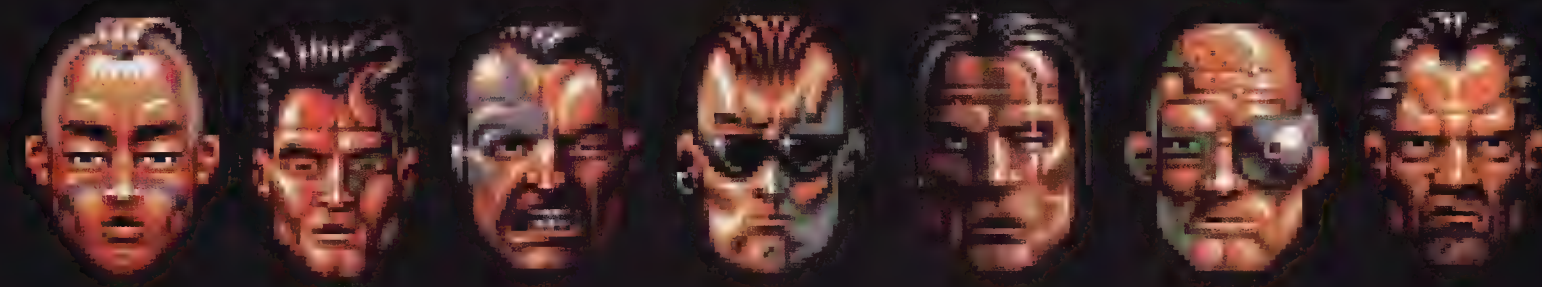
Lo stile grafico emblematico e imperioso di Malone, che si sarebbe poi adatto alla perfezione alle atmosfere steampunk di *The Chaos Engine* e a quelle più fantastiche di *Gods*, era particolarmente appropriato in *Brutal Deluxe*. Basato su un pesante utilizzo di simmetrie visive, l'art di *Speedball 2* comunicava in una sola schermata più di mille FMV e intricati dialoghi. Lo stadio in cui si disputavano le partite, ispirato tanto a

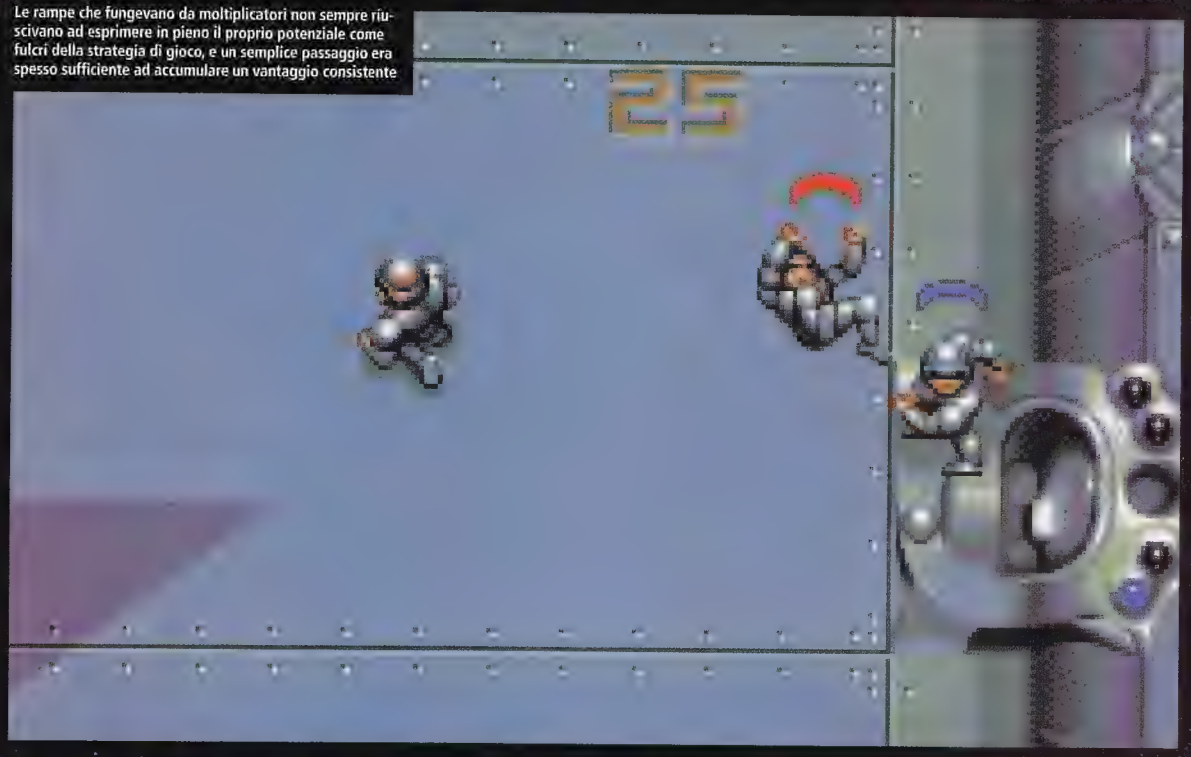
La conquista del campionato passava attraverso una pratica meticolosa e la raccolta costante di bonus sotto forma di monete. La soddisfazione più immediata derivava però dall'acquisto di giocatori maggiormente performanti, la cui abilità permetteva di passare sugli avversari come schiacciasassi, donando al proprio team un intimorente potenziale collettivo





Per la confezione del gioco, i disegni di Malone hanno lasciato spazio all'opera di un fumettista conosciuto come Glenn Fabry, una scelta poi ripetuta nei titoli successivi con la collaborazione di Simon Bisley. A sinistra: un solo bozzetto riesce incredibilmente a trasmettere tutto il potenziale del game design di *Brutal Deluxe*. I power-up erano inizialmente integrati al campo di gioco, prima di divenire oggetti da raccogliere





Le rampe che fungevano da moltiplicatori non sempre riuscivano ad esprimere in pieno il proprio potenziale come fulcri della strategia di gioco, e un semplice passaggio era spesso sufficiente ad accumulare un vantaggio consistente

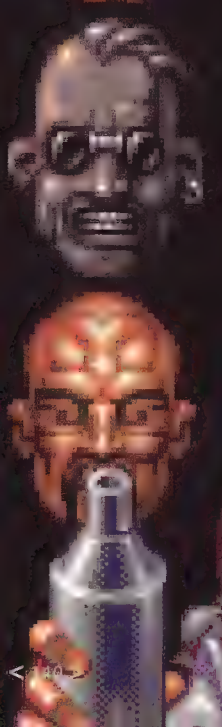
'2000AD' quanto alla Roma imperiale, era a tutti gli effetti l'hub di un mondo consumato dal decadente spettacolo, raggiunto da ogni strada, sormontato da ogni grattacielo e illuminato a giorno da ogni stella. Raramente si sono visti sprecare meno pixel che nella transizione dei bozzetti di Malone dalla carta inchiostrata al video, e mentre i ricordi dell'epoca invecchiano e svaniscono negli abissi della memoria, l'immagine dei Bitmap Brothers quali scrupolosi economizzatori continua ad affiorare.

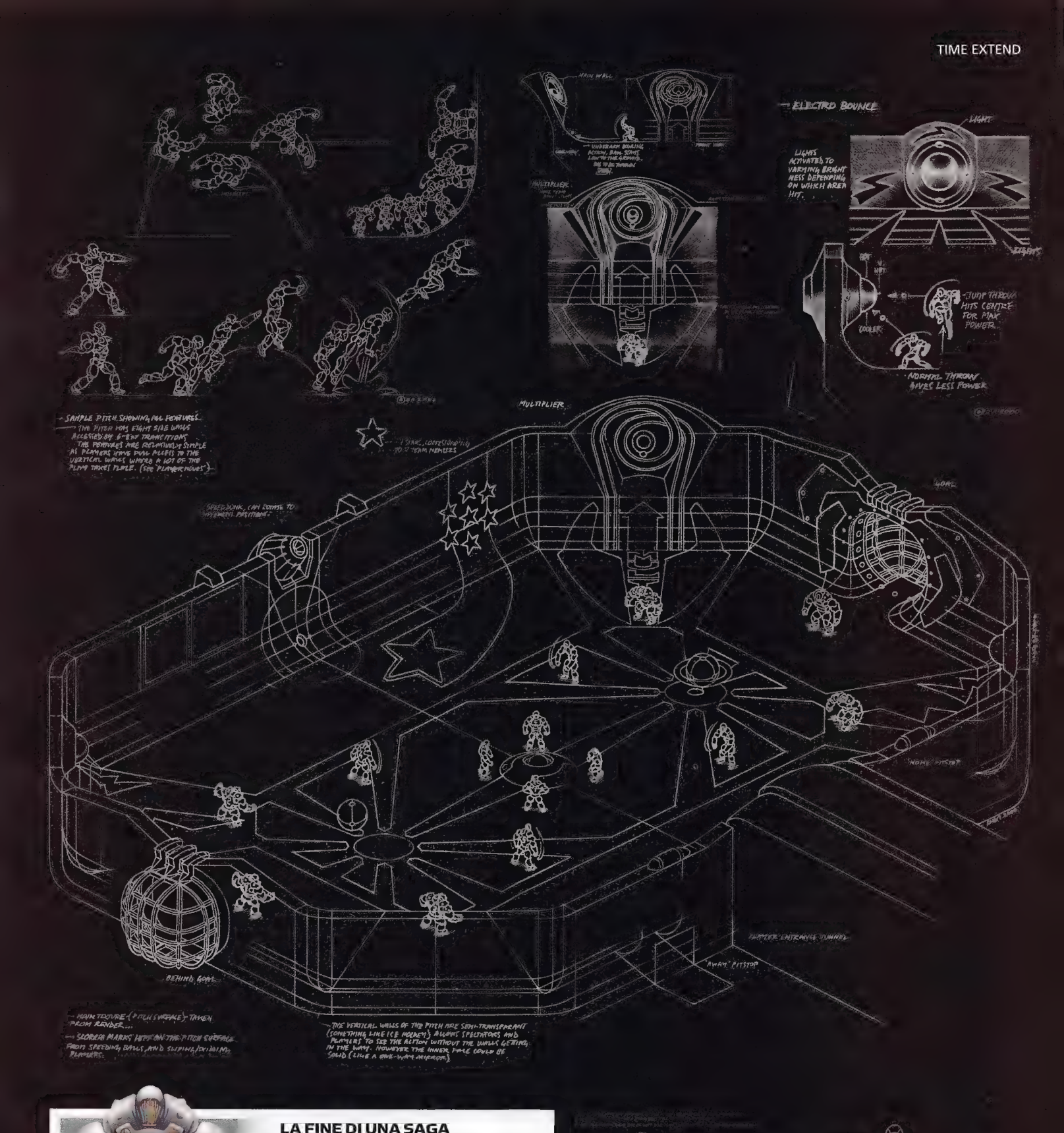
La mancanza di dettagli sul pavimento dell'arena, per esempio, si è rivelata fondamentale per ottenere un ritmo di gioco frenetico, supportato egregiamente dalla potente (e dispendiosa, in termini di memoria) colonna sonora approntata da Nation 12. Durante il gioco, grazie a tocchi apparentemente semplici come la presenza di pannelli picture-in-picture o il mai dimenticato urlo del venditore di gelati, *Speedball 2* riusciva anche a rappresentare in maniera egregia il rapporto, spesso sottovalutato, fra uno sport e il suo pubblico. *Unreal Tournament*, *Quake* e tentativi simili di ibridazione fra sport e FPS hanno provato inutilmente a raggiungere il medesimo obiettivo. E ancora ci provano. Persino la modalità di gioco Bombing Run, con cui *UT* prova a concentrare l'attenzione su un unico punto (la sfera in luogo dei proiettili), è priva dell'intensità che contraddistingueva i forsennati dribbling a otto direzioni di *Speedball 2*.

A fianco del realismodi PES dovrebbero trovar posto dinamiche fruibili da tutti, a prescindere da quanto interessati alle discipline sportive reali

Non molto dopo l'uscita di *Brutal Deluxe*, i vecchi stilemi videoludici crollarono inesorabilmente: i livelli in bitmap lasciarono il posto a mondi in 3D, i pixel divennero poligoni, lo stick e il singolo tasto di fuoco divennero doppio stick, decine di tasti, dorsali e pad, e i Bitmap Brothers si riscoprirono artigiani depredati della loro arte. Così, mentre la precarietà dei primi tentativi tridimensionali non permetteva di venire a capo dei loro design, la sete di novità impediva di guardare al passato in cerca di nuove idee, appiattendo il panorama ludico e trasformando *Speedball 2100* in una pallida imitazione di *Brutal Deluxe*. Un gioco fra tanti.

Le lezioni impartite da *Speedball 2* sono numerose, e una in particolare dovrebbe essere compresa da tutti quei game designer cresciuti negli ultimi anni: un gioco simile non richiede solo una comprensione perfetta delle meccaniche ludiche, un colpo di genio e un pizzico di incoscienza, ma è la dimostrazione che lo sport, nei videogiochi, ha essenzialmente due facce. Una realistica, ma limitante, e una astratta, ma accessibile a tutti. Di fianco al realismo esasperato di produzioni come *PES* o un qualsiasi *Tiger Woods* dovrebbero trovar posto dinamiche fruibili da tutti, a prescindere da quanto siano interessati (sempre che lo siano) alle discipline sportive reali. Dinamiche che accantonino licenze, statistiche e strategie per proporre mondi intriganti nella loro semplicità. Proprio come quello di *Speedball 2*.





LA FINE DI UNA SAGA

Considerati gli stupefacenti risultati ottenuti con le superfici metalliche da titoli come *Huxley* e *Gears of War*, è forte il sospetto che l'abortito *Speedball Arena* sia arrivato un paio di generazioni dell'Unreal Engine troppo presto. I bozzetti di Malone per questo terzo episodio trasportavano l'arena nelle tre dimensioni, fornendo maggiore libertà ai giocatori, ma tenendo fede al layout del campo di gioco dei suoi predecessori. A giudicare dalle foto e dai video delle versioni preliminari, le limitazioni delle schede grafiche dell'epoca privarono però il gioco del sua caratteristica densità visiva. Chissà che con l'editor di *UT2007* ormai alle porte qualche modder volonteroso non raccolga il testimone dai Bitmap...

Forum Videogiochi
Via Asiago 45, 20128 Milano
E-mail: videogiochi@sprea.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Forum

VG23 (Natale/gennaio 2007)

Sono confuso. Non ho ben chiaro se sia un problema mio che non ho tempo per seguire con sufficiente regolarità i siti di informazione sui videogiochi e tenermi costantemente aggiornato sui discorsi dei vari Kutaragi, Allard e Iwata o se sia un problema più generale dell'industria videoludica, fatto sta che sono confuso. Non ci sto capendo nulla, e la cosa, pur permettendomi di dormire sonni tranquilli, mi infastidisce.

I messaggi che i produttori di hardware stanno mandando a noi giocatori (o consumatori, per usare un termine un tantinello abusato su **Videogiochi**) mi paiono altamente contradditori. Due punti su tutti. Primo punto: il metodo di distribuzione. Non passa giorno in cui la distribuzione digitale non venga elogiata, in cui si prospetti ai giocatori una rivoluzione sulla scia di quella apportata da Apple al settore musicale, in cui Microsoft, Sony e Nintendo non tessano le lodi dei propri servizi online tramite cui strapagare giochi meritevoli di ben altri prezzi e in cui venga dato per spacciato il classico negozietto sotto casa in favore di portali traboccanti di software a portata di clic. Il futuro del videogioco è online, in tutti i sensi. Ok. Ma allora perché le stesse case che tanto si entusiasmano per PlayStation Network e Xbox Live dovrebbero darsi battaglia anche sul fronte dei supporti tradizionali, scannandosi per affermare la supremazia di Blu-Ray o HD-DVD? Se il futuro è online e la visione di Kutaragi, Kaz Hirai o chi prenderà il suo posto nei prossimi sei mesi prevede che io fra due o tre anni mi colleghi al PSN e mi scarichi un gioco (o un film) a prezzo pieno, cosa me ne dovrebbe fregare del Blu-Ray? Valeva davvero la pena aspettare tanto per inserire questo lettore quando il messaggio che viene trasmesso è che "tanto salverete tutto su HDD, anzi sarete felici di sapere che potete cambiare dal primo istante quello in dotazione con la vostra PS3"? E a proposito di HDD, se il futuro è online e la proposta di Live tanto allettante, dove mai salverò i film in alta definizione che potrò scaricare a breve, quando l'HDD di 360 è tanto piccolo? E cosa dovrei farmene del lettore HD-DVD, a questo punto? E perché mai dovrebbe scomparire il negozietto sotto casa, quando questi Blu-Ray o HD-DVD dovrò pur comprarli da qualche parte?

Punto secondo: il territorial lockout. Tutti i produttori di hardware, ma anche di software, fanno un gran parlare di globalizzazione, necessità di accorciare le distanze fra i vari territori, lanci worldwide, affinità fra giocatori europei, giapponesi, ecc. Poi compro un 360 e un Wii e non posso accedere ai giochi prodotti fuori dall'Europa. Come se questa non fosse già una beffa, ecco che Sony costringe alla chiusura Lik-Sang (evento su cui avrei gradito una copertura approfondita sulla vostra rivista), portando il negozio a una battaglia legale insensata. Perché? Quale danno può portare Lik-Sang a Sony? Quale danno può portare a un giocatore europeo? Puntiamo alla globalizzazione anche in questo mercato oppure a un'ulteriore frammentazione? Basta capirlo perché, sinceramente, sono davvero confuso.
Pygo

Il gaudio per aver sperperato le mie finanze e per la novità delle merci ottenute in cambio è ancora vivo, ma cosa giocherò nei prossimi mesi?

È chiaro che il giorno in cui sarà possibile scaricare 50GB di contenuti su un HDD per console in tempi accettabili non sia dietro l'angolo. Non è "fra tre anni" che Sony, Microsoft o Nintendo prevedono che questa visione si concretizzi, ma in un futuro ben più remoto, un futuro che va al di là del ciclo vitale delle console di oggi e probabilmente delle due o tre generazioni che seguiranno. Fino ad allora, i supporti ottici (che siano DVD, Blu-ray o HD-DVD) resteranno il principale mezzo di distribuzione del prodotto videoludico, con Live, PSN e VC a fare da vetrina per titoli di modeste dimensioni e ambizioni. Ma anche laddove le connessioni a banda larga dovessero raggiungere velocità e diffusione tali da consentire una migrazione del modello di archiviazione e distribuzione, il videogioco non è certo destinato a rimanere inerme, arricchendosi piuttosto di asset sempre più pesanti in linea con il progresso tecnologico. Detto altrimenti, aumenta la banda, ma aumentano anche i dati da trasferire. L'attuale convivenza di MP3 e supporti ottici in campo musicale offre un'ulteriore indizio circa il futuro che attende.

La questione del territorial lock-out è delicata e complessa, troppo per essere trattata in questa sede, ma è utile ribadire che la volontà di "accorciare le distanze" non può ignorare gli interessi commerciali e le differenti legislazioni che caratterizzano ogni territorio.

Preso da un'euforia consumistica mai provata prima, ho comprato tutto quello che i negozi di videogiochi offrivano questo Natale. Il primo anno da impiegato mi ha portato, a fronte di un lavoro che mi ha già stufato dopo nove mesi, la facoltà di togliermi diverse soddisfazioni e arrivare a inizio 2007 con Xbox 360, Wii e PlayStation 3 regolarmente allineati sotto il mio televisore: è ancora un modello a bassa definizione perché non guadagno abbastanza per il plasma dei miei sogni, ma arriverà anche quello.

Il gaudio per aver sperperato le mie finanze e per la novità delle merci ottenute in cambio è ancora vivo, ma in un meandro del mio cervello un tarlo ha iniziato a insidiarsi pericolosamente: cosa giocherò nei prossimi mesi? *Lost Planet* di sicuro, se si rivelerà all'altezza della demo; *Heavenly Sword* molto probabilmente, e lo stesso dicasi per *WarioWare*. Ma poi? Il vuoto di uscite nei periodi primaverili ed estivi, come evidenziato da un articolo pubblicato qualche numero fa, sta diventando un cancro per l'industria dei videogiochi e, a mio avviso, uno dei maggiori freni per la diffusione del videogioco su larga scala. Non fatico a comprendere perché i publisher non lancino i loro giochi alla prima settimana di gennaio, ma possibile che anche febbraio sia tanto avaro di prodotti? E a marzo la situazione non sembra tanto migliore. Non usciremo mai da questa situazione?
Guybrush T.

Come quelr cinematografica e discografica, l'industria del videogioco ha imparato che a Natale e dintorni si fanno soldi a palate e che in estate e dintorni la gente preferi-

ONLINE FORUM
Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi

Topic:
A sQuola di videogiochi
[...] Se l'evoluzione dei videogiochi passa attraverso l'incremento della complessità (sintetizzando: più cose da fare, più modi per farle), sarebbe così fuori luogo immaginare una sQuola per videogiocatori? Un campo virtuale dove iscriversi per partecipare a corsi pratici con cui acquisire determinate abilità, che ci permetterebbero di godere di un titolo in modo più semplice e quindi più divertente? Non sarebbe più utile se le demo dei giochi si presentassero sotto forma di tutorial online, con i programmatori a dar lezioni pratiche sulle basi del gameplay? L'ho buttata lì, se vi va ditemi che ne pensate.
Maxlee

Live Arcade, PlayStation Store e Virtual Console sono i nuovi, alternativi portali di approvvigionamento di materiale ludico per sistemi domestici. Verrà forse il giorno in cui si sostituiranno completamente alla distribuzione su supporti fisici?

sce fare altro che videogiocare. Quindi consegna i suoi blockbuster a Babbo Natale e lascia che la sabbia si accumuli sui controller. È un circolo vizioso da cui è davvero difficile uscire. Ed è peggiore in Europa più che altrove. Tanto per cambiare. Ad ogni modo, fra *Crackdown* per 360 e le nuove uscite che accompagneranno il lancio europeo di PS3 (apparentemente previsto per marzo), i giochi su cui sperperare prezioso tempo libero non mancano. Difficile pretendere un *Halo 3* o un *MGS4* al mese. Ma sarebbe magnifico.

L'altroieri discutevo con un amico sul ruolo della critica specializzata nel videogioco, argomento che viene toccato sovente nelle vostre colonne d'opinione, e d'un tratto ho avuto una rivelazione: il pubblico di gamer si è allargato a dismisura, grazie alla lungimirante opera di Nintendo con il DS, all'installato fantascientifico di PS2 e alla pervasività dei PC (chi non è a uno in casa ormai?), ma a un simile allargamento non è conseguito un allargamento dei media che trattano di videogiochi. È vero, è spuntata qualche colonnina con recensioni striminzite sui quotidiani, qualche mensile come Rolling Stone o XL se ne occupa con articoli appositi, firmati oltretutto dai soliti noti del settore, e poi?

Se una rivista di videogiochi pensata per il grande pubblico è forse un'idea prematura, com'è possibile che la televisione sia così avara di programmi dedicati ai videogiochi? Oddio, qualche timido tentativo c'è stato, ma nella maggior parte dei casi i videogiocatori ne sono usciti come nerd lobotomizzati, fenomeni da baraccone da esibire al posto dei giochi, che avrebbero dovuto essere il vero fulcro della trasmissione. Basta accendere il decoder di Sky per trovare programmi di ogni tipo su una molteplicità di canali dedicati, eppure sui videogiochi è il deserto più assoluto. E alla radio? Stesso discorso: qualche speciale in occasione del compleanno di Lara Croft, due interviste al volo col Ualone di turno e poi si ritorna al nulla. Vogliamo parlare di premi? Cerimonie che non contribuiscano solo a celebrare il videogioco nella sua diversità, ma a dare l'impressione di un settore con un suo potenziale, a cementificare l'industria, a far pensare a qualche spettatore occasionale 'ehi, fammi vedere come sono questi Oscar del Videogioco'. Nada. Ci sono zilioni di premi letterari, cinematografici, televisivi, musicali... ma avete mai visto qualche premio del videogioco che non sia un piatto 'Il meglio dell'anno passato' su qualche testata specializzata?

Se una rivista per il grande pubblico è forse un'idea prematura, com'è possibile che la televisione sia così avara di programmi dedicati ai videogiochi?

Il pubblico del videogioco cresce, ma i media che se ne occupano sono tristemente sempre gli stessi.
Roberto Surru

Hai perfettamente ragione. Ma siamo in Italia, il Paese dei videogiochi in cui si vince seppellendo viva la bambina. Altrove la situazione non è così drammatica.

Una cosa che ho notato leggendo i bellissimi 'La Storia Di' è che praticamente tutti gli autori dei giochi trattati si sono allontanati dall'industria. Escluso il saltuario caso di un Peter Molyneux o di un Archer Maclean qualsiasi, chi ha firmato i giochi più importanti dei decenni passati, in particolare quelli degli anni '80, non fornisce più il proprio contributo ai videogame. Una situazione strana. Quanti di questi sviluppatori potrebbero far sentire la propria voce in questo momento particolare dell'industria? Quanti di questi sviluppatori potrebbero creare ancora su console alla loro portata come il DS? Quanti di questi sviluppatori hanno dimostrato una tale creatività che una loro scintilla tornerebbe utilissima nel p(i)attume odierno?
(lettera firmata)

Ammesso e non concesso che quegli sviluppatori possano essere in grado di ripetersi al giorno d'oggi, bisogna anche tenere a mente che l'industria odierna è radicalmente diversa da quella dell'epoca, ben più competitiva e avversa ad assumere rischi, e in questo contesto certi spiriti liberi preferiscono volgere la loro attenzione altrove. Però chissà che fine ha fatto il nuovo gioco di Jeff Minter per 360. Forse è il caso che **Videogiochi** indaghi...

Pur apprezzando il tono generale della rivista, nonostante non condivida molte volte le recensioni (ma le firme?), propongo alla redazione un'idea per i numeri futuri. Sarebbe possibile evitare di occuparsi di giochi il cui potenziale è solo accennato tanta è la distanza che li separa dall'uscita nei negozi? Massimo rispetto a Braben, che ha creato il mio gioco preferito di sempre, ma non mi pare abbia molto senso dedicare tutto questo spazio a *The Outsider* quando non si sa quando uscirà, non si sa nemmeno lontanamente come sarà, non si sa su che piattaforma girerà. Maggiore attenzione ai giochi già usciti, elemento in cui **Videogiochi** potrebbe staccarsi davvero dalla concorrenza, con approfondimenti, analisi e retrospettive, meno spazio ai progetti che sono ancora troppo impalpabili e di cui ci saranno mille occasioni per parlarne. Un saluto a Diego Cortese.
(lettera firmata)

Messaggio ricevuto. E non sei il primo.

Topic: L'ambientazione nei videogiochi

L'ortodossia del game design (inteso in senso ampio, non riferito ai soli videogiochi) proclama che degli elementi che compongono un gioco, l'ambientazione sia quello meno importante: se al Gioco dell'Oca si cambiano i disegni delle caselle ma si mantiene la loro funzione, e lo si chiama 'Gioco del Voiaiaioioious', di fatto è lo stesso gioco. Ambientazione, non ambiente: riferito ai videogiochi, questo vuol dire che è un elemento che non fa riferimento alla qualità del level design, ma 'solo' alle scelte estetiche che si sono fatte per caratterizzarlo.
Ora, mi chiedevo se questo assunto si può davvero definire veritiero nei videogame, in cui la componente mediatica è molto più forte che non in un gioco da tavolo: nel videogioco è una grafica trasmessa da un monitor per informarci di cosa sta succedendo nel gioco, è l'input a cui dobbiamo reagire, e che reagisce ai nostri stimoli. In un gioco dove, appunto, la parte 'video' è così preponderante, si può ancora affermare che l'estetica del mondo sia una componente marginale?
Koji Kabuto

Dipende. Considerando il videogioco come un alimento si può dire che il suo uso ha come scopo quello di nutrire le due forme del nostro essere, quella materiale e quella spirituale. Si può dire che i videogiochi nascono come alimento 1, per poi tentare di evolversi inserendosi nello spazio dei prodotti dell'alimento 2, per poi tentare di abbracciarli entrambi.
Maxlee

Koji, vuoi essere pubblicato anche stavolta?
Lefantome

Nel prossimo numero

Videogiochi 25
in edicola ad aprile

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

[E per solo €1 in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

gamesradar.it

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003
(CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO